

LG

La rivista della Biblioteca
per ragazzi De Amicis dedicata alla
Letteratura Giovanile e all'infanzia



Argomenti

n. 3-4 anno 50 - dicembre 2014 - febbraio 2015 - euro 8.00



Focus:
silent book
Peppa Pig

Le sigle cartoon delle serie tv - Livres objets d'art -
Gamification per biblioteche - Le fiabe sonore si
fanno digitali - Ripensare a Philip Ridley - Avventura
a Senigallia - Scaffale saggi - Recensioni

5

**Sotto a un cielo carico di atomi ed esplosioni
spuntò la testa di padre Idrogeno.
Aveva una missione in testa e cercava un
elemento piuttosto in gamba che lo aiutasse.**

**Se vuoi scoprire quale elemento ha scelto e quale
missione Padre Idrogeno aveva in testa cliccami.**

**Altrimenti gira la pagina e continua a leggere LG
Argomenti!**



LG



COMUNE DI GENOVA
SETTORE BIBLIOTECHE



BIBLIOTECA
DE AMICIS

Argomenti

n. 3-4 anno 50 - dicembre 2014 - febbraio 2015 - euro 8.00

SOMMARIO

Anche Marcello dorme sulla collina
di Fernando Rotondo

Genesio e le storie di storia
di Fernando Rotondo

FOCUS SILENT BOOK

LIBRI SENZA PAROLE... CHE STORIA È MAI QUESTA?
di Maria Lunelli

A BOCCA APERTA, SENZA PAROLE!
di Dario Apicella

SCAFFALE SAGGI

RECENSIONI

FOCUS PEPPA PIG

IL FENOMENO PEPPA PIG
di Loris Gualdi

OVUNQUE GUARDI (E LEGGI) È PEPPA PIG
di Paolo Valentino

RIPENSARE A PHILIP RIDLEY
di Davide Boero

LE SIGLE CARTOON DELLE SERIE TV
di Loris Gualdi

AVVENTURA A SENIGALLIA

Di Corrado Farina

LIVRES OBJETS D'ART

di Maurizio Loi

LA "DeA": UNA CASA SICURA PER GLI ILLUSTRATORI...

Di Francesco Langella e Lucrezia Giarratana

PINOCCHIO IN DIALETTO

di Piero Zanotto

GAMIFICATION PER LE BIBLIOTECHE

di Francesco Mazzetta

LE FIABE SONORE SI FANNO DIGITALI

di Maria Cecilia Averame

MEGLIO UN'IDEA MINUSCOLA...

di Stefania Fabri

TESTI CITATI

RIVISTE CITATE

ARTICOLI CITATI

FILM E SERIE TV CITATE

TESTI RECENSITI

Direttore responsabile

Francesco Langella

flangella@comune.genova.it

Coordinatore redazionale

Marino Cassini

Comitato di redazione

Giorgio Bini, Angelo Nobile

Direzione redazione e Abbonamenti

Biblioteca Internazionale

per ragazzi "E. De Amicis"

Porto Antico - Magazzini del Cotone

16128 Genova

Tel. 010 252.237 - Fax 010 252.568

Revisione editoriale

Lucrezia Giarratana

Grafica e digitalizzazione

Quintadicopertina

Editore e conc. Pubblicità

Quintadicopertina

Via Ca De Mussi 33, 16138 (GE)

www.quintadicopertina.it

Distribuzione nazionale per Librerie

CDA Consorzio Distributori Associati (BO) -

tel 051 969312

Autorizzazione Tribunale

di Genova n. 4 del 4/03/1965 – IT-ISSN-1974-6652

Finito di stampare nel mese di febbraio 2015

Immagine di copertina Peppa Pig

di Neville Astley e Mark Baker, ETS

Da un'idea di Pino Boero

LG Argomenti - Abbonamenti

La rivista dedicata alla letteratura per ragazzi sta cambiando. Stiamo preparando per il 2014 molte novità: ebook per tablet, computer, e-reader e smartphone, un nuovo sito web (www.lgargomenti.it) con articoli, fotografie, video, recensioni, che si arricchirà di contenuti per i nostri lettori.

È possibile abbonarsi già da ora, sia alla tradizionale rivista su carta, sia a quella digitale, sia alla versione integrata carta + digitale.

COSTO ABBONAMENTI

Costo copia singola cartacea **8 euro**; digitale **4.00 euro**

Abbonamento annuale cartaceo 4 numeri **30 euro** (Studenti, insegnanti e biblioteche 26 euro) **Abbonamento annuale digitale** 4 numeri + 2 speciali **20 euro** (Studenti, insegnanti e biblioteche 16 euro) **Abbonamento integrato** carta + digitale **44 euro** (Studenti, insegnanti e biblioteche 35 euro)

COME PAGARE

- on line, sul sito www.lgargomenti.it, con carta di credito o paypal.
- versamento su c/c postale n. 1018725331 intestato a: Quintadicovertina SNC, specificando nella causale “abbonamento LG argomenti 2014”, inviando copia della ricevuta di pagamento a: editrice@quintadicovertina.com
- con bonifico su conto corrente bancario n. 446976 – Banca Passadore Genova- Sede centrale - (IBAN IT29V033320140000000946976) intestato Quintadicovertina SNC specificando nella causale “abbonamento LG argomenti 2014”, inviando copia della ricevuta di pagamento a: editrice@quintadicovertina.com

CONTATTI

Per chiarimenti e informazioni scrivere a editrice@quintadicovertina.com

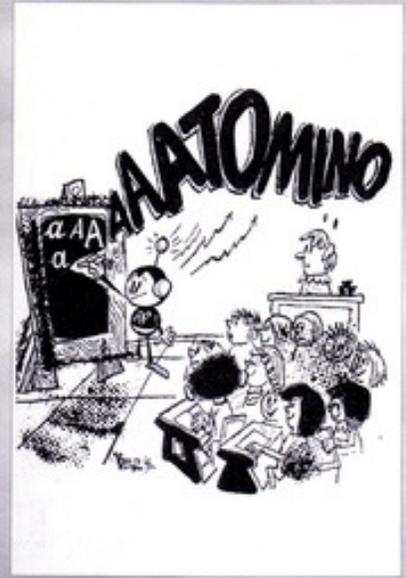
ANCHE MARCELLO DORME SULLA COLLINA

di Fernando Rotondo

“...l'importante è non perdere la memoria. Altrimenti la morte di uno scrittore come Marcello Argilli passerà sulla grande stampa senza una 'breve'. A chi vuoi che interessi il compagno di strada, allievo e biografo di Rodari, l'autore sul Pioniere in anni '50 di Chiodino, il 'Pinocchio bolscevico', e di innumerevoli filastrocche, fiabe e romanzi, roba da ragazzi, anzi da reduci”.

Così Luciano Genta su “Tuttolibri/La Stampa” del 25 ottobre ha ricordato la grandezza di uno scrittore e la miseria dei media, la scomparsa di un “grande” della letteratura per ragazzi del dopoguerra e le vergogne dell'informazione che ha ignorato la notizia, cancellando così di fatto la memoria e quindi la presenza nella storia non solo letteraria ma culturale nel senso più pieno della parola di uno scrittore, di un intellettuale che molto ha contato nella formazione di quella “meglio gioventù” che ha ricostruito l'ultima Italia civile del nostro tempo.

Marcello è stato un amico, un vero e grande amico di “LG Argomenti”. Anche senza fare una ricerca sistematica, è facile ricordare il suo intervento su *Fiabe classiche e fiabe moderne* nel “Quaderno di LG” n. 1 del 1981 dedicato appunto alla fiaba. E poi il lungo saggio *Gli inizi della pubblicistica e della letteratura di sinistra per l'infanzia*, in quattro capitoli rispettivamente sui nn. 1, 2, 3 e 4 del 1982. Entro questo perimetro si può disegnare la figura dello scrittore, un vero e grande scrittore, e dell'intellettuale e militante politico, che nel 1970 scrive *Un anno in sezione: vita di base del PCI* (Libreria Feltrinelli) e nel 1995 *Ci sarà una volta: immaginario infantile e fiaba moderna* (La Nuova Italia). Scrive *Fiabe per giocare e Fiabe dei nostri giorni* e anche libri di cosiddetto “impegno civile”, da *Vacanze col padre a Marta quasi donna*, che intrecciano crisi adolescenziali (senza tempo) e grandi sfondi politico-sociali del presente, a *Ciao Andrea*, il cui realismo dell'attualità si fonde alla perfezione con l'irrealtà della vicenda, in una sorta di “realismo magico”, sempre con il pregio di una narratività piacevole e di una letterarietà indiscutibile. “LG” gli aveva dedicato un dossier/omaggio per gli ottant'anni nel 2006, dieci anni dopo il numero speciale di “C'era due volte...”, la bella rivistina del Centro Studi Gianni Rodari di Orvieto, allora diretto con passione e scienza da Carmine De Luca, poi preso in carico con pari impegno da Di Rienzo e presieduto da De Mauro. A proposito, che fine hanno fatto il Centro di Orvieto e quello di Omegna? Tutto e tutti dormono sulla collina. Sparisce la memoria della storia – una grande storia – della letteratura per l'infanzia italiana, dei suoi scrittori e studiosi, per inseguire (giustamente) il domani che ci porta la rivoluzione digitale, ma chi dimentica il passato, rischia di non capire il presente e quindi di non preparare il (prepararsi al) futuro.



Omaggio a
Marcello Argilli

Interventi di:
F. Langella
F. Rotondo
G. Diamanti
L. Fasciolo
L. Friso



€ 7,75 rivista periodica - Tariffa R.O.C. - Poste Italiane S.p.A. - Spedizioni in Abbonamento Postale -
D.L. 352/2003 (conv. in L. 27/02/2004 n. 46) art. 1 comma 1, DC8 Genova
Direzione Commerciale di Genova. Sono previsti, senza pagata iscrizione al R.O.C. ex
Registro Nazionale della Stampa Prioritaria. In caso di mancato recapito si chiede la restituzione
del periodico, pagando la relativa tariffa a Erga Edizioni via Biga 52 r. 16144 Genova Italia

GENESIO E LE STORIE DI STORIA

Il maestro di Vigevano con il gusto di narrare

di **Fernando Rotondo**

Genesio è un bel nome, così bello da meritare un posto nel titolo di un articolo (anzi da onorarlo, il titolo, solo con il fatto di esserci). Evoca la Genesi, che è l'inizio di tutte le storie. In principio c'era la parola. E con le parole, messe pazientemente una dietro l'altra, si cuciono i racconti.

Non solo Mastronardi

Genesio Manera è un insegnante elementare di Vigevano, anzi un ex, perché dal 2009, dopo 34 anni di onorevole servizio, è in pensione, ma i maestri veri sono come i carabinieri: maestro una volta, maestro sempre. Anche il suo aspetto evoca la figura del maestro classico, ma non chiamatelo "maestro di una volta", pensando di fargli un complimento, perché si offenderebbe. È sempre stato un maestro d'avanguardia.

Perché si parla di lui su una rivista che non è scolastica, non tratta temi di pedagogia o didattica in senso stretto? Perché ha scritto libri, come un altro maestro di Vigevano, Lucio Mastronardi, senz'altro più famoso come scrittore, ma soprattutto libri per bambini in età di scuola elementare dagli otto agli undici anni. E tutti hanno un sottotitolo eloquente, *storie di storia* (tranne l'ultimo, e c'è un perché).^{1} Come viene spiegato in una nota finale del primo libro, i racconti di Manera sono la traduzione della storia agli alunni in forma di narrazione e poi la pubblicazione dei testi. Quelli che più piacevano, più emozionavano e appassionavano i bambini che ascoltavano e leggevano, naturalmente interessati più agli eroi in cui identificarsi e alle avventure avvincenti che alle date: "Maestro, raccontacela la storia" dicevano. Tanto che una bambina un giorno uscì con un'espressione che è motivo di legittimo orgoglio per il narratore: "Maestro, tu ci fai vivere la Storia!". Genesio, infatti, è un narratore, ma anche un maestro con un'idea in testa: far amare la Storia ai bambini con il metodo della narrazione, che poi si proietta con naturalezza nella pagina.

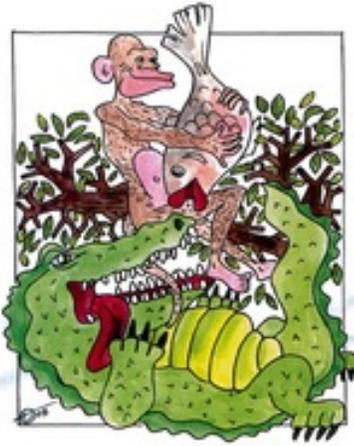
Questi testi sono racconti brevi - genere oggi purtroppo trascurato dagli editori - che hanno anzitutto il pregio di essere graditi da lettori alle prime armi e anche da quelli riluttanti davanti a un libro con molte pagine che scoraggiano. Ovviamente devono essere storie appassionanti di avventure, misteri, segreti, leggende, scoperte, fughe, duelli, anche guerre. Cerchiamo di essere realistici e non ideologici: per il bambino prima tutto è fiaba, poi tutto diventa avventura, cioè scontri, battaglie, guerre di pirati (le tigri di Mompracem), cavalieri (i tre moschettieri), cowboy (Tommy River), bande (i ragazzi della via Pàl), elfi e orchi (il signore degli anelli), maghetti (Harry Potter), partigiani (i ragazzi di una banda senza nome) ecc.

Cosa si dissero Attila e Leone I?

GENESIO MANERA

La scimmia senza coda

E ALTRE STORIE DI STORIA



Manera ha il dono di narrare e scrivere bene, di avvincere e legare il lettore. Le sue storie hanno tutti gli ingredienti necessari per interessare agli eventi della storia con la maiuscola, dagli antichi greci ai romani, dai barbari a Carlo Magno, da Celestino V a Colombo, dai sioux alla rivoluzione americana e a quella francese, da Napoleone a Garibaldi e al Risorgimento. Il primo volumetto, *Aiuto, arrivano i barbari*, è composto da nove racconti, da *La vera storia della nascita delle antiche Olimpiadi greche* fino all'incontro di Attila col Papa, intervallati dalla "vera leggenda" della nascita di Romolo e Remo e della fondazione di Roma.

Il secondo volumetto, *La scimmia senza coda*, presenta una rilevante novità: le prime "vere storie" sono di carattere scientifico, spaziando dalla chimica alla biologia, dalla zoologia all'evoluzione, ma con un andamento fabulatorio, al confine con il fantastico, che riporta alla mente le *Cosmicomiche* del grande Calvino, *si parva licet...* (quando l'universo era una massa di materia che occupava poco

spazio, Aminoacidus la particella microscopica della "nuova vita", gli anfi escono dall'acqua e com'è come non è a poco a poco si ritrovano sugli alberi, la scimmia Primatus che voleva capire la vita e Lucy la prima scimmia senza coda). Poi riprendono le narrazioni fanta-storiche (del piccolo grande cacciatore camuno Guiss e del falegname celtico Fò che inventò l'aratro) e di derivazione biblica (Mosè e la fuga degli ebrei dall'Egitto).

Le storie de *La chiesa del diavolo* vanno da *La vera storia della voglia di sapere "che cosa c'è al di là"* di Alboino, re dei Longobardi al viaggio di Cristoforo Colombo, con un omaggio local, alla propria terra in *La vera leggenda della distruzione della chiesa del diavolo di Lomello*. Infine, *La bandiera della pace* vuole concludere con un raggio di speranza l'ultimo racconto del libretto che prende le mosse dalla infame tragedia delle Torri Gemelle a New York. Sono tutti racconti che usano la finzione narrativa della realtà per giungere al "vero" con l'incanto fabulatorio delle storie una volta attorno al fuoco e qui nel "cerchio magico" che nell'aula scolastica si forma attorno al maestro che racconta e colma con l'invenzione i buchi nella tela della Storia (ad esempio il dialogo tra Attila e Leone I: che cosa si dissero veramente? Genesio lo sa, forse).

Così Manera attraverso l'esercizio della finzione insegna la materia scolastica, avvia e rafforza l'amore, il "vizio" della lettura, persegue nella misura giusta le idee e i valori etici, civili e democratici che deve proporre la scuola, avendo ben chiaro in mente chi sono i destinatari: bambini che si avviano alla scuola secondaria. "Ma senza forzature pedagogiche o didatticistiche o moralistiche, con l'obiettivo prioritario del piacere dell'ascolto e della lettura". Quando poi vanno sulla pagina questi racconti si avvalgono di una scrittura nitida e pulita, con un linguaggio spesso colloquiale proprio delle narrazioni: ad esempio gli Unni sono chiamati "quei satanassi".

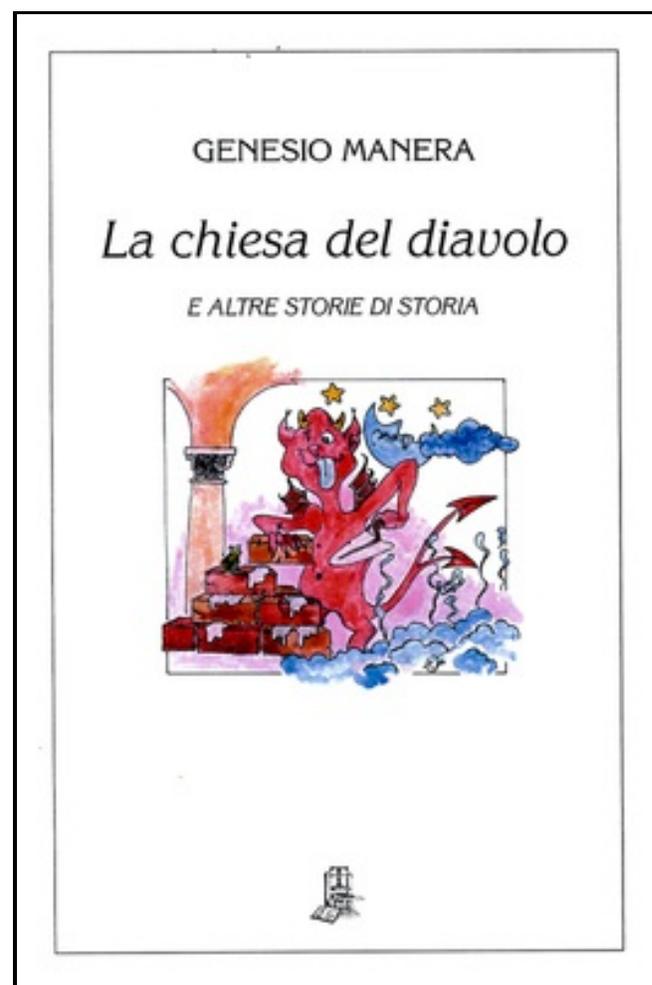
Mamma li turchi, l'ultimo libretto, è un solo racconto lungo (o romanzo breve di una cinquantina di pagine) ambientato a Ponte di Legno (BS), dove giunge un bambino curdo, profugo di guerra, che si trova preso in mezzo tra sostenitori dell'accoglienza e dell'integrazione, capitanati da un genitore figlio di un ex partigiano, e xenofobi intolleranti con a capo un sindaco che evoca perfino l'ombra del *senatùr*. Alla fine, però, trionfa la ragionevolezza, grazie soprattutto ai ragazzi della scuola che si mobilitano in favore del nuovo compagno. In quest'ultima opera è va sottolineata l'ammissione che fa l'autore: "Sono tagliato fuori dalla scuola, non conosco più i bambini". Allora si rivolge a un tema di pura finzione, seppure realistico, più generale, come la pace o le migrazioni, con il rischio di una certa genericità e ripetitività. E con un altro rischio: che l'intento educativo e moralistico prevalga sul fascino della narrazione, peccato tipico dei "nipotini" di De Amicis, continuatori ed epigoni. Il debito con l'Edmondo di Oneglia balza agli occhi



immediatamente quando entra in classe il direttore: "Bene, ragazzi. Oggi avete una novità: ci sarà con voi un nuovo compagno. Si chiama Osir e viene dalla Turchia, dove purtroppo ci sono ancora venti di guerra. Vi chiedo comprensione, attenzione, aiuto e amicizia per questo nuovo bambino...Dimostratemi e dimostrategli che la solidarietà non è solo una bella parola di moda". Parole che sono un calco, quasi una citazione di quelle famosissime del Direttore di *Cuore* agli scolari torinesi del 1866: "Voi dovete essere contenti. Oggi entra nella scuola un piccolo italiano nato a Reggio di Calabria...Vogliate bene al vostro fratello venuto di lontano". Se c'è una ideologia *deamicisiana* che ci piace è questa, checché ne pensino il *senatùr* e affini.

Gianni Cordone uomo profetico

Genesio Manera è un narratore, come si è detto, ma anzitutto un educatore, anche se giustamente (e fortunatamente per lui e per noi tutti) il suo nome non c'è in una recente opera di carattere enciclopedico, il *Dizionario Biografico dell'Educazione 1800-2000* {2}, perché questo non arriva ai viventi. Infatti non c'è, ad esempio, Mario Lodi,



GENESIO MANERA

La bandiera della pace

E ALTRE STORIE DI STORIA



che era ancora tra noi quando i volumi furono scritti. C'è, giustamente, Alberto Manzi, il maestro di *Non è mai troppo tardi* e anche scrittore per ragazzi (*Orzowei* il più famoso). Ma non c'è, ingiustamente secondo chi scrive, Albino Bernardini, autore del fortunatissimo *Diario di un maestro*. Malgrado che i curatori dichiarino di non volersi limitare ai soli pedagogisti, ma abbracciare gli "educatori" nel senso più ampio della parola, compresi "scrittori per l'infanzia e per la gioventù".

Punge il cuore, allora constatare, che è assente pure Gianni Cordone, che a Vigevano fu maestro, direttore didattico, pioniere del tempo pieno, educatore d'avanguardia nel senso pieno della parola, anche scrittore di libri per bambini e ragazzi. {3} Eppure Cesare Scurati, nel convegno svoltosi nel 2004, nel decennale della morte di Cordone, aveva sottolineato l'importanza e anche l'urgenza di una ricognizione di quei veri maestri di base che erano riusciti non solo a sperimentare pratiche innovative, "virtuose", ma anche a diffonderle come semi fra gli insegnanti.

Manera insegnava nel circolo diretto da Cordone, da questi eletto anche come falegname, manutentore, aggiustatutto,

factotum, un po' come quel mister Wolf che "risolve problemi" in *Pulp Fiction* (sperando che l'accostamento non appaia irriverente).

Nel recente piccolo convegno *Gianni Cordone uomo profetico* (Vigevano, 7 giugno 2014) i presenti hanno potuto toccare con mano quanto Gianni sia stato veramente protagonista e testimone di una buona scuola e come una persona con le opere e le parole possa cambiare in meglio le cose, gli uomini, le donne. Spingere la cultura un po' più avanti, spostare la società un millimetro più in là, tentare di raddrizzare un pochino il legno storto dell'umanità. C'erano i "suoi" maestri e le "sue" maestre, Genesio Manera, Luigi Chiesa, Bianca Bianchi, Pinuccia Antonini, Piera Baggioli, Laura Carnevale Mazzè, Anna Gardella, Pietro Ferrari, che poi gli succedette nella direzione del circolo, tutti/e "punte di diamante della scuola cordoniana" come scrive Manera; c'erano gli ex colleghi direttori Iole Barettoni, che ha preso il posto di Cordone quale presidente dell'associazione per l'integrazione Oltremare da lui fondata, e Franco Marinone, uomo di scuola anche nell'impegno istituzionale.

Seduta in prima fila c'era una ragazza interessata e attenta, studentessa del liceo classico. Si chiama Ada ed è una "inarrestabile divoratrice di libri", come scrive nei ringraziamenti nel suo ultimo libro Manera, che di Ada è stato insegnante. Ecco perché si parla di Genesio su "LG": perché ha seminato storie, lettura, lettori, lettrici. Con l'istinto di narrare. {4}



Note

- 1.** G. Manera, *Aiuto, arrivano i barbari e altre storie di storia* (2006); Id, *La scimmia senza coda e altre storie di storia* (2006), Id, *La chiesa del diavolo e altre storie di storia* (2007); Id, *La bandiera della pace e altre storie di storia* (2007); Id, *Mamma li turchi* (2014); tutti editi da Il Piccolo Torchio, Novara. Se un appunto si può fare, riguarda l'assenza in quarta di copertina di poche righe che dicano l'argomento del libro e involino i piccoli lettori..
- 2.** Giorgio Chiosso e Roberto Sani (curatori), *DBE. Dizionario Biografico dell'Educazione*, 2 vol., Bibliografica, Milano, 2014.
- 3.** Fernando Rotondo, *L'avventura può abitare anche in un condominio*, "LG Argomenti", 4, 1982; Id, *Storie allegre e paurose di Cordone fra immaginario e pedagogia*, "LG Argomenti", 1, 1988; Id, *Ciao Gianni*, 4, "LG Argomenti", 4, 1994. Maddalena Gadaleta ha svolto e discusso un'ampia e approfondita tesi di laurea su *Gianni Cordone: sotto e dentro i suoi libri per ragazzi* (Università di Bari, 2006, prof. Daniele Giancane); Monica Vannoni si è laureata con la tesi *Gianni Cordone: un direttore per l'innovazione* (Università Cattolica di Milano, 2000, prof. Cesare Scurati).
- 4.** L'espressione è rubata a Jonahan Gottschall, *L'istinto di narrare. Come le storie ci hanno reso umani*, Bollati Boringhieri, Torino, 2014, la cui lettura è raccomandata caldamente a chi ama le storie e vuol capire meglio perché piacciono tanto e come esse abbiano migliorato l'umanità.

DOVE VA IL FUMETTO?

di Corrado Farina

Non molto tempo fa, su queste pagine, si è parlato di Lucca Comics & Games 2013, bordeggiando fra ironia e nostalgia. Ma Lucca 2014, senza stare a ripetere quello che se ne disse allora (sovrabbondanza di iniziative, aumento esponenziale di visitatori, invasione di cosplayers eccetera) impone forse qualche riflessione più seria. Ed essendo i due capannoni principali (Napoleone e Giglio) destinati alle proposte editoriali più recenti, se un amante dei fumetti si pone la domanda di cui sopra è qui che la deve cercare, pur senza nessuna garanzia di trovarla.

La prima considerazione è che stiamo vivendo tempi in cui cambia il paradigma di base delle modalità di lettura, in modo ancora più radicale di quanto non sia cambiato con l'invenzione dei caratteri mobili. La lettura informatica insidia sempre più da vicino quella cartacea e sta creando, al di là delle lamentazioni e delle polemiche ("L'e-book ucciderà i libri!" vs "Macché, si limiterà ad affiancarli!"), una mutazione che scavalca Gutenberg e risale ai tempi delle pergamene o ancora più indietro. Aggiungendo il fatto che viviamo in tempi calamitosi dal punto di vista economico (per non dire d'altro), verrebbe da pensare che un'editoria di nicchia come quella del fumetto sia in sofferenza come lo sono tante aziende di prodotti più indispensabili. E invece no: anche dando per scontato che a Lucca ce n'è una concentrazione abnorme, e anche eliminando tutti i reprint destinati ai nostalgici (cioè a una nicchia della nicchia), l'offerta di pubblicazioni a fumetti sembra aumentare di anno in anno.

Come è possibile? Intanto, a scorno delle Cassandre specializzate, l'informatica sottrae forse lettori da una parte ma ne crea di nuovi dall'altro: autori come Michele Rech (alias Zero Calcare) o Simone Albrigi (alias Sio) non sarebbero mai arrivati a vedere il loro nome stampato su carta se non fosse stato per l'onda d'urto della popolarità raggiunta sul web. Certo, si tratta di fumetti anomali, più vicini a Robert Crumb che a Walt Disney, ma sempre fumetti sono e non è questa la sede per discuterne il livello: basti dire che a Lucca gli assembramenti più formicolanti di ragazzini in coda per ottenere un autografo si trovavano proprio davanti agli stand di questi autori.

Del resto, il fumetto cambia pelle e linguaggio, come l'ha cambiato tante volte dai tempi di Yellow Kid: passando nell'arco di un secolo dalle strisce satiriche a quelle avventurose, da quelle autonome a quelle *à suivre*, dai quotidiani ai *comic-books* e da questi alle *graphic novels*.

Ecco, a proposito. Si è detto che aumentano le pubblicazioni a fumetti, ma non si è detto che la parte



del leone, almeno a livello europeo, la fanno proprio le *graphic novels*, ovvero i romanzi a fumetti con una storia autoconclusiva. I periodici da edicola muoiono, e se non sono morti arrancano, a cominciare dallo storico “Topolino” che è nuovamente passato di mano: resistono gli americani grazie ai supereroi della Marvel e i giapponesi grazie ai manga, ma a reggere la bandiera italiana è rimasta solo la Bonelli, anche se Sergio se n’è andato già da tre anni. Se l’edicola piange, però, la libreria ride, e a farla ridere sono le storie a fumetti che nascono proprio sotto forma di libro: le *graphic novels*, appunto, che a partire dal 1986 (anno di nascita del prototipo originale, lo straordinario Maus dell’americano Art Spiegelman) si sono riprodotte e continuano a riprodursi a velocità crescente. A essere pignoli, la denominazione è tecnicamente discutibile (un “romanzo grafico” dovrebbe essere costituito da sole immagini e ce ne sono pochissimi, come L’approdo dell’australiano Shaun Tan), ma indica ormai per convenzione qualunque “romanzo a fumetti”; sicché possiamo proprio dire, su licenza Morante, che oggi il mondo (del fumetto) è salvato da loro.

Basta fare un giro per il Napoleone o il Giglio per toccarlo con mano: Mondadori, Einaudi, Rizzoli, tutti i grandi editori pubblicano ormai *graphic novels*. Accanto a loro ci sono molte case editrici più piccole, come la Coconino Press, che denuncia fin dal nome la sua specializzazione nel settore dei libri a fumetti, di autori sia italiani che stranieri. E qui ci sarebbe da fare un discorso più lungo che lasciamo ad altri, lanciando il sasso e nascondendo la mano. Posto che le *graphic novels* stringono ulteriormente i già stretti rapporti fra il fumetto e il cinema (tanto per fare un esempio, il chiacchieratissimo film *La vie d’Adèle*, palma d’oro a Cannes 2013, nasce da un bel romanzo a fumetti della francese Julie Maroh), si ha l’impressione che i nostri autori di *graphic novels* siano vittime della “sindrome autorale” che già affligge tanti loro colleghi del cinema, cadendo da un lato nello sperimentalismo e dall’altro nella scelta di argomenti “politicamente (ma forse sarebbe meglio dire: socioculturalmente) corretti”.

Quest’ultima cosa è di per sé tutt’altro che negativa, ma solo se non è fine a se stessa e fino a che non prevarica la validità del racconto e la personalità del linguaggio. Senza riaprire qui antiche diatribe sui rapporti tra forma e contenuto, limitiamoci a dirci che i francesi, sia nei film che nelle *graphic novels* sembrano più bravi di noi a conciliare intrattenimento e impegno. Lo testimonia ad esempio un’opera come *Poco raccomandabile*, recente novità della Coconino, colta al volo a Lucca e dedicata alla vicenda di un uomo che si traveste da donna per disertare la mattanza della Grande Guerra: una *graphic novel* di Chloé Cruchaudet, ispirata da un libro ispirato a sua volta da una storia vera, in cui l’autrice concilia una grafica apparentemente tradizionale ma invece molto personale con osservazioni non banali sull’identità sessuale e sulle difficoltà di un rapporto di coppia. E senza assumere toni tribunizi o predicatori.

Sembra poco, ma è tantissimo. Girando fra i banchi della kermesse lucchese ci si augura, per il bene del nostro fumetto e del nostro cinema, che le nuove generazioni di autori ci riflettano.

FOCUS SILENT BOOK

LIBRI SENZA PAROLE... CHE STORIA È MAI QUESTA?

di Maria Lunelli

Osservo con attenzione questo nonno che, pur di far contenta la nipotina e tenerla buona finché torna la mamma, le legge ogni libro che gli porta.

La bambina avrà circa quattro anni, è molto tranquilla. Il nonno, minuscolo e sorridente, ha una bella voce calda anche se troppo forte. Infatti gli chiedo se può leggere ad un volume un po' più basso per non disturbare gli altri utenti della biblioteca.

Il nonno apre il primo di una considerevole pila di libri accatastati dalla bambina, e comincia a sfogliarlo. Vedo che dopo alcune pagine alza il sopracciglio in segno interrogativo. Sembra domandarsi "Che ci sia un errore? Nemmeno una parola dopo il titolo...". Gira la pagina seguente con convinzione "Sicuramente il testo ci sarà in quelle successive" e invece no. Né alla terza, né alla quarta. Una curiosità mista a leggera apprensione gli fa girare le pagine in fretta per arrivare fino alla fine del libro e constatare che no, non ci sono parole scritte.

"Eccolo lì il libro, bello per carità... Ma è un libro muto. Muto fino all'ultima pagina."

"Cosa faccio?" sembra dire senza riuscire a trovare una risposta. La bambina però aspetta, si è seduta sulla seggiolina al suo fianco. Le braccia incrociate e il visino che guarda con desiderio alternativamente il libro e il nonno... "Nonno, leggi!".

I *silent book*, ovvero più comunemente i libri senza parole, sono quei libri che per scelta non presentano testo scritto. Possono essere tattili ma anche albi illustrati.



Nei libri senza parole tattili, ad esempio alcuni *Prelibri* di Munari, il materiale con cui è costruito il libro, non è utilizzato al servizio di una vera e propria storia. Il libro in questo caso gioca la sua efficacia nel migrare da semplice giocattolo a strumento per conoscere la realtà. I bambini molto piccoli assaggiano i libri, li mordono, li lanciano; con queste azioni verificano la consistenza dei materiali e le loro caratteristiche fisiche: peso, morbidezza, forma, ecc... In questi piccoli libri adatti a piccole mani possono essere raffigurati un punto, una linea o semplici figure essenziali. Talvolta le pagine sono legate da un semplice spago. Questo accorgimento racchiude l'idea "libro" e il bambino quindi, per poterlo maneggiare, impara fin da subito che le pagine si girano, acquisendo quasi inconsapevolmente l'abilità precipua di ogni lettore.

Ci sono poi gli albi illustrati. In questo caso il supporto è quello consueto dei libri: la carta. Ma a differenza dei libri tattili, gli albi illustrati senza parole generalmente narrano una storia. Affinché il libro sia efficace e ben riuscito, la storia deve essere presente, benché sottintesa e affidata esclusivamente alla capacità espressiva ed evocativa delle immagini. La trama deve inoltre essere chiara e lineare, in modo da permettere di coglierne il senso immediato, al di là delle interpretazioni simboliche e personali che se ne possono ricavare. Se solitamente è al testo scritto che si affida il compito di comporre e svelare i significati, in uno senza parole dalle illustrazioni deve emergere ciò che sta succedendo: dallo svolgersi delle azioni alle sequenze in cui esse si verificano. Gli elementi figurativi hanno valore narrativo e sono i dettagli che aggiungono chiarezza al quadro generale e

all'ambientazione in cui è immersa la storia. Ogni tratto, ogni colore, ogni sfumatura, concorrono a delineare gli stati emotivi dei personaggi e si inseriscono in quella che è l'esatta combinazione dei simboli al fine di raggiungere la comprensione complessiva del racconto.

I libri senza parole devono quindi essere chiari e precisi, tuttavia posso dire non c'è tipologia di libro che intimorisce di più un possibile lettore adulto.

Come si legge un *silent book*?

Come si può mettere la voce al servizio della storia se nel libro non compare una sola parola scritta?

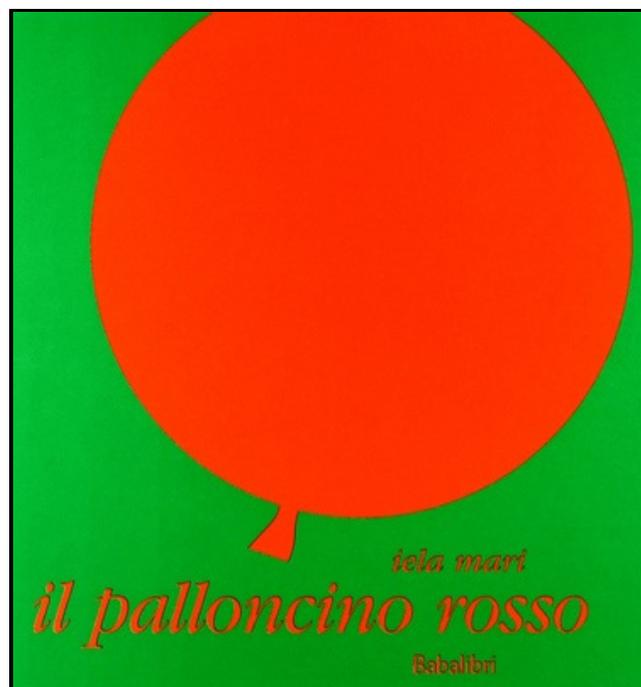
Perplessità e dubbi legittimi che talvolta possono creare disagio, se non addirittura difficoltà, o persino rifiuto, in chi non li conosce o non riesce a coglierne gli spunti espressivi. Queste resistenze appartengono per lo più agli

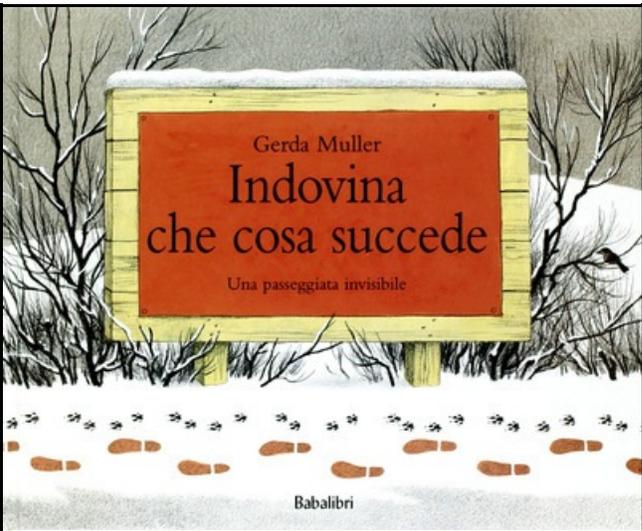
adulti. I bambini hanno un approccio più giocoso e curioso nei confronti dei libri senza parole.

Esiste però una *terra di mezzo* dove questo tipo di libri può essere utilizzato con successo, al di là dell'età dei lettori e delle loro capacità di lettura, e diviene efficace strumento di comunicazione che supera persino le barriere linguistiche. I libri senza parole annullano i confini geografici. Le immagini parlano di volta in volta nell'idioma di chi le osserva e possono fornire la base per un dizionario visuale, dove l'illustrazione è simbolo comune, ma produce suoni diversi.

Anche un bambino, che ancora non legge in modo autonomo le parole scritte, abita in questa *terra di mezzo*. Non è necessaria la presenza di un adulto quando un libro senza parole è ben fatto. Si deve essere fiduciosi nel libro e nel lettore e ci si può discostare in maniera discreta in modo che la magia dell'incontro possa compiersi. Si porge ad un bambino un libro senza parole e si lascia che si soffermi con libertà quanto desidera su ogni pagina. Ci si affida con serenità alla capacità delle illustrazioni di raccontarsi da sole. La storia si dipana in maniera autonoma e lo sguardo liberamente coglie ogni dettaglio utile a costruire sequenze e significati, seguendo l'inedere di personaggi e azioni. Il bambino può così leggere in maniera assolutamente autonoma e senza il bisogno dell'adulto.

Un libro, che si pone come un gioco, ma particolarmente divertente ed efficace anche con gli adulti, è *Si vede non si vede* di Silvia Borando, edizioni Minibombo. Nella prima pagina si trovano raffigurati su uno sfondo bianco quattordici animali colorati. Si gira la pagina e lo sfondo cambia colore. Ci si accorge che subito è sparito qualcuno degli animali, solo gli occhietti rimangono a testimoniare la presenza. Si gira un'altra pagina e l'ambiente cambia, la nuova tonalità dello sfondo fa sparire un animale diverso. Anche qui solo gli occhietti ci indicano che la sua è una invisibilità parziale... Il gioco è quello della memorizzazione degli animali e della loro posizione nella pagina. Dopo alcune pagine ci si accorge che uno degli animali si cela alla vista qualunque sia il colore dello sfondo. Quale sarà? Curiosità e desiderio di indovinare sono gli elementi che spingono alla lettura di questo libro semplice ma, nello stesso tempo, di grande effetto.





Decisamente più elaborato si presenta il libro *Indovina che cosa succede: una passeggiata invisibile* di Gerda Muller, edizioni Babalibri. Il frontespizio mostra una cameretta. Se ci si sofferma si nota che è la cameretta di un bambino (o di una bambina) che sta dormendo nel suo lettino. Che stia dormendo ce lo dice la sensazione di immobilità che ci rimandano le illustrazioni. Le coperte, rimboccate, sono tirate fino alla testa che sembra girata verso il muro e la ricoprono quasi tutta. Solo l'orsetto, appoggiato a terra è rivolto verso il lettore, con la testa un po' storta e lo sguardo che invita a proseguire. Si gira pagina e tre

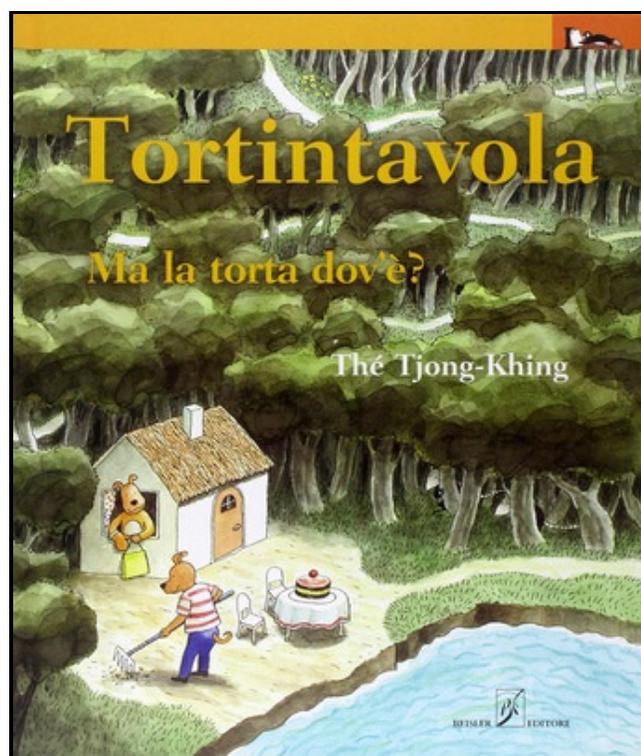
semplici parole spiegano come si legge questo libro: "Segui queste tracce..."

L'indicazione è chiara e il lettore si mette subito al lavoro. Dall'immobilità della pagina precedente si entra nel vivo della storia. Le tracce da seguire sono le impronte lasciate dai piedini del protagonista che si è svegliato, destando pure la curiosità del lettore. Si nota allora che impronte accanto al letto sono quelle di un paio di piedini scalzi, ma quelle che entrano in bagno sono le orme di ciabattine. Seguiamo le tracce lasciate dal bambino e cominciamo a comprendere quali azioni ha compiuto e in che ordine di tempo. Tutto ciò che succede in ogni singola pagina aggiunge dettagli importanti non solo sul protagonista e su quello che sta facendo, ma anche sulla sua famiglia, dove vive, in che stagione si svolge la storia. Ben presto ci si accorge che non solo lui si muove, ma gli oggetti vengono spostati, modificati. È necessario tornare spesso indietro sfogliando le pagine a ritroso per non perdere il filo degli eventi e per far combaciare tutti gli elementi, così da comprendere ciò che realmente si è compiuto in questa giornata invernale. La storia non si svolge solo all'interno della casa, ma soprattutto all'esterno dove le tracce da seguire non sono solo umane, ma anche di tanti animali diversi. Infine i risguardi di copertina mostrano tutto ciò che è avvenuto, dando conferma alle intuizioni del lettore.

Che tipo di lettura si può proporre con questo libro?

Innanzitutto, di nuovo, una lettura personale e intima, lasciando e concedendo tutto il tempo necessario per comprendere il meccanismo su cui si basa il libro: l'osservazione degli indizi. Un bambino di sette/otto anni può accedere a questo libro in totale autonomia. I bambini più piccoli, e comunque a partire dai quattro anni, è opportuno che affrontino un libro di questo tipo supportati dalla presenza di un adulto che può suggerire come procedere e può porgere domande pertinenti che favoriscano l'osservazione e la deduzione. Questo libro può essere proposto a piccoli gruppi di lettori, poiché l'accesso diretto alle immagini è essenziale ed è necessario che tutti possano vederle. Ma ci vuole tempo per mettere il dito sulla pista lasciata dalle tracce, seguire le orme che procedono, si arrestano, cambiano direzione.

Tortintavola di Thè Tjong-King edizioni Beisler è un altro esempio di racconto in forma di albo illustrato senza parole. In questo caso non c'è una sola storia ma più storie parallele che si intrecciano. Nella prima scena si assiste a un furto: due topi rubano la torta ai cani. Ampliando lo sguardo sulla foresta si notano altri personaggi intenti nelle loro personali attività. Si gira pagina e mentre i cani arrabbiati si mettono ad inseguire i topi, nuovi personaggi si aggiungono e la storia si complica: si verificano altri furti, altri inseguimenti, incidenti e pericoli si susseguono fino all'ultima pagina dove ogni evento ha degna soluzione. Questo è un libro che non si può leggere una volta sola. Si è costretti a seguire una storia alla volta e poi ad andare a ritroso per cogliere gli eventi paralleli. È un'attività lenta ma piacevole, amata particolarmente da chi ha spirito di osservazione. L'adulto, di nuovo, può essere un discreto osservatore oppure suggerire dialoghi improvvisati basandosi sulle espressioni dei personaggi. *Tortintavola* è un buon esercizio al racconto.



Il palloncino rosso di Iela Mari edizioni Babalibri, è un *silent book* dove ciò che viene rappresentato è in continua trasformazione e ciò che appare in una pagina in quella successiva è tutt'altra cosa. Il palloncino rosso nasce come un bolla di *chewing-gum*, poi si imbatte in un filo e diviene un palloncino, che toccando il ramo di un melo lo trasforma in una bella mela rossa. Le metamorfosi non sono finite e di volta in volta il lettore è spinto a formulare ipotesi tentando di indovinare. Gioco godibilissimo da grandi e piccini.

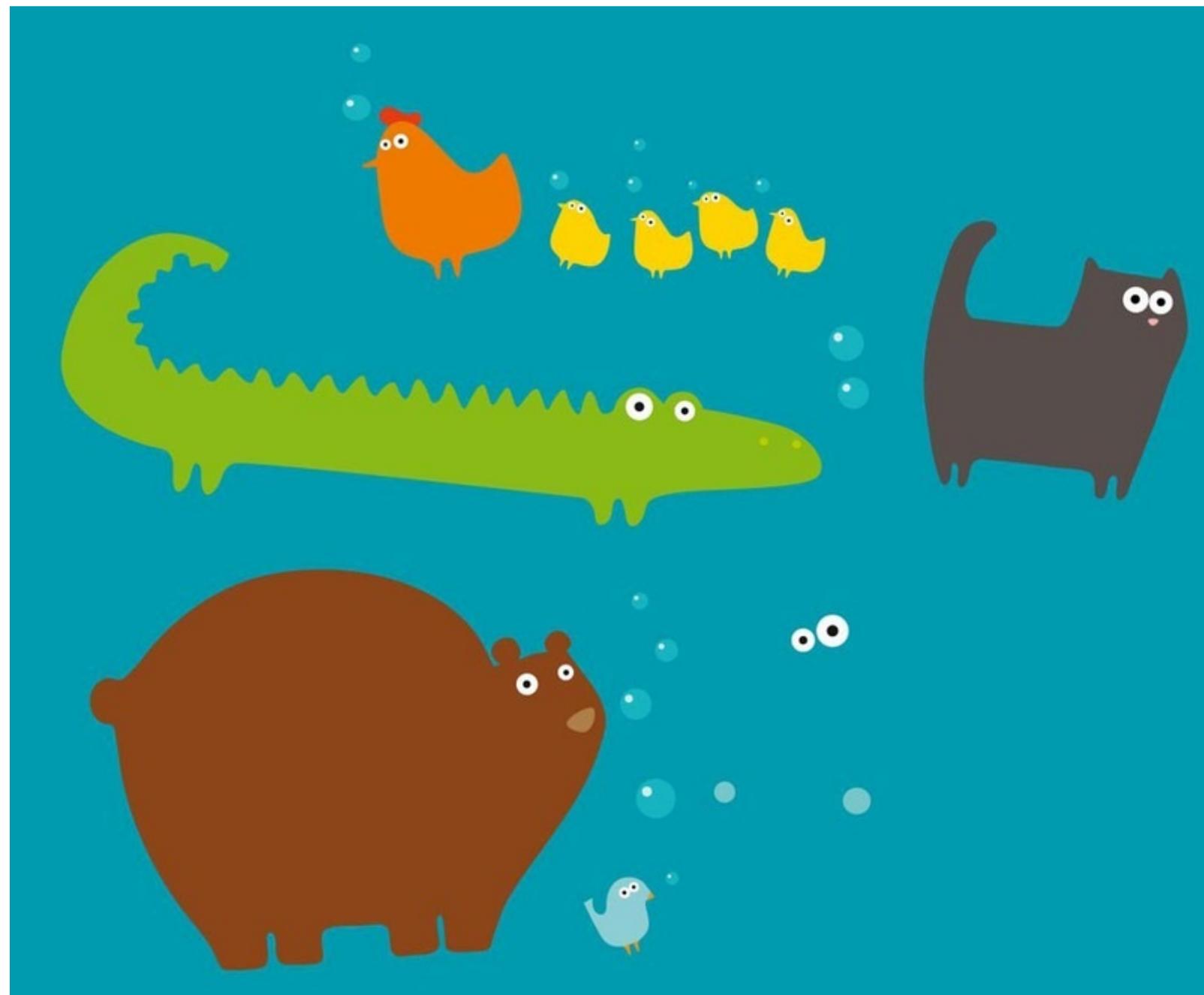
A volte però leggere un albo illustrato senza parole può diventare un'esperienza corale e sonora: ne è un esempio *L'onda* di Suzy Lee, edizioni Corraini. In questo albo si assiste alla meravigliosa, e un po' paurosa, avventura di una bambina che vede il mare per la prima volta. La bambina è accompagnata dalla mamma, che però si discosta e le lascia vivere in autonomia questo incontro. I gabbiani sulla spiaggia sembrano muoversi e agire come la bambina protagonista: si avvicinano all'onda quando lei si avvicina; retrocedono quando la bambina intimorita fugge all'acqua che le vuole lambire i piedini; schiamazzano ed esultano come lei quando finalmente, abbandonata ogni incertezza, sguazza divertita in mezzo al bagnasciuga; volano via veloci quando lei scappa perché d'improvviso l'onda diviene minacciosa.

Oltre ad una lettura personale e silenziosa, *L'onda* si presta ad essere raccontato a una o più voci e in modi diversi. Si può, ad esempio, rivolgere le immagini ad un gruppo di persone e chiedere loro di raccontare ciò che vedono. La storia fluisce in modo naturale e piacevole se i narratori riescono a mantenere un buon ritmo nel descrivere le sequenze. Ognuno è costretto a prestare molta attenzione nell'ascoltare chi lo precede per inserirsi nel racconto al momento opportuno. Un esercizio che non

solo stimola la capacità di saper esporre ad alta voce, ma che rafforza la concentrazione e il rispetto per chi parla e per l'intero gruppo che partecipa.

Potrebbe sembrare un paradosso, ma questo *silent book* non è affatto silenzioso e può essere reso in maniera molto efficace attraverso i suoni e i rumori che compongono la storia. Sono le illustrazioni a suggerire, di volta in volta, qual è l'intensità dello sciabordio dell'acqua; con che forza stridono i gabbiani; quali sono le reazioni della bambina: dai gridolini di esultanza agli sberleffi che rivolge all'onda. Se poi a questo gioco di lettura rumorosa si presta un gruppo numeroso di persone, il divertimento è assicurato. Alcune daranno voce alla protagonista, altre agli uccelli e altre ancora al mare. Sarà compito di un "direttore d'orchestra" coordinare i lettori, dettare il ritmo e armonizzare le esecuzioni.

I *silent book* attuano la massima di Voltaire: "I libri più utili sono quelli dove i lettori fanno essi stessi metà del lavoro".



I prelibri / Bruno Munari – Corraini, 2008.

Si vede non si vede / Silvia Borando – Minibombo, 2013.

Indovina che cosa succede: una passeggiata invisibile / Gerda Muller - Babalibri, 2008.

Tortintavola : Ma la torta dov'è? / Thè Tjong-King – Beisler, 2011.

il palloncino rosso / Iela Mari – Babalibri, 2010.

L'onda / Suzy Lee – Corraini, 2008.

A BOCCA APERTA, SENZA PAROLE!

di Dario Apicella



Ho qui con me, davanti agli occhi, alcuni libri senza le parole, *silent book*, *libri silenziosi* ... bisognerebbe trovare un nome ancor più appropriato per definire questi testi, un aggettivo che renda merito alla straordinaria forza evocativa di questi albi illustrati che raccontano storie per immagini ricordandoci che le parole non sono sempre e comunque necessarie. Essi ci invitano a fare lo sforzo di trovare le parole giuste, quelle più spontanee ed essenziali che nascono dall'osservazione e dall'esperienza personale. Sono necessari uno sguardo silenzioso e un'occhiata attenta per cogliere il filo del racconto che i libri senza le parole sono in grado di far scaturire dentro di noi e a partire da ciascuno di noi. Basta vincere l'imbarazzo iniziale, quella sensazione di disagio che, per chi è molto legato al testo scritto, rappresenta un ostacolo alla comprensione.

Nei *silent book* l'abilità dell'illustratore e del grafico è quella di raccontare una storia senza avvalersi di un testo narrativo o di didascalie, lasciando al lettore la possibilità di 'intromettersi' nella narrazione. Davanti ad un libro senza le parole possono sorgere alcuni pregiudizi, come quello di trovarsi davanti a qualcosa di incompleto, o la sensazione di non essere capaci di interpretare e di raccontare ciò che vediamo. Un libro senza le parole può quindi apparire faticoso perché ci invita a fare lo sforzo di guardare, o meglio ad osservare, con un alto livello di attenzione e consapevolezza, ciò che abbiamo davanti agli occhi, per esprimere una valutazione. Ma non basta giudicare, valutare, cercare di trovare

una spiegazione e un filo logico alle illustrazioni che si susseguono. È necessario lasciare spazio alle immagini affinché possano evocare in noi sensazioni e ricordi. Solo così il lettore potrà ‘vedere’ ciò che si nasconde davvero fra le pagine di un *silent book*. Non emergeranno soltanto le idee e i pensieri che l’autore ha voluto esprimere o la storia che ha deciso di raccontare ma anche una narrazione tutta personale che parte da noi stessi e dal nostro modo di vedere il mondo. In questo senso i *libri silenziosi* sono in grado di suscitare parole sempre originali e nuove. Essi ci conducono a mettere le mani nel “pozzo dei ricordi”, ad immedesimarci, ad attingere sensazioni e parole dalle nostre esperienze lasciando spazio alla creatività. Non solo è richiesta la capacità di osservare e di ascoltare ciò che l’autore ha voluto esprimere, ma è necessaria una buona disponibilità del lettore ad abbandonarsi alle suggestioni e all’immaginazione.



SCAFFALE SAGGI

Cosimo Rodia, **Fiabe e leggende di Terra d'Otranto**, ill. F. Noya, Bari, Progedit, pp. 200, € 16,00, 2014, Collana "Briciole".

Fiabe e leggende di Terra è una raccolta di 45 fiabe recuperate dalla tradizione orale nell'area geografica della vecchia provincia pugliese (comprendeva Lecce, Brindisi e Taranto), illustrata in modo accattivante da Francesca Noya e prefata da Angelo Nobile, docente Università di Parma, che offre al lettore una guida per inoltrarsi nei racconti di Rodia, quel collante tra le fiabe, quei meta concetti espressi nei personaggi, gli archetipi riscontrabili nelle storie, da porre il lettore in posizione di ascolto.

I racconti dello scrittore tarantino sono legati alle masserie, ai vigneti, agli ulivi secolari dalle foglie argentate, tra le quali rimangono imbrigliati i raggi di sole e l'odore del mare.

Non mancano chiaramente i personaggi in carne ed ossa, l'eroe e l'antieroe.

In genere è il contadino e il massaro ad avere la parte principale, tanto da rubare addirittura la scena al re.

Questa idea del contadino spesso furbo, rozzo di modi ma di mente acuta, alcune volte ingenuo o gabbato dal pastore, è di antica memoria.

Lo troviamo nelle novelle del Boccaccio o ancor più nell'opera secentesca di Giulio Cesare Croce *Bertoldo, Bertoldino e Cacasenno*.

Come nella tradizione medievale il popolo nelle fiabe non urla, sussurra appena, vinto dalla fame e dal giogo del sovrano.

Proprio per questo stato di subordinazione il contadino in questi *cunti* immagina il riscatto sociale attraverso la magia, l'opera di fattucchiere e di pozioni magiche, anche se i filtri magici in questo caso sono sostituiti da pane, formaggio, olive.

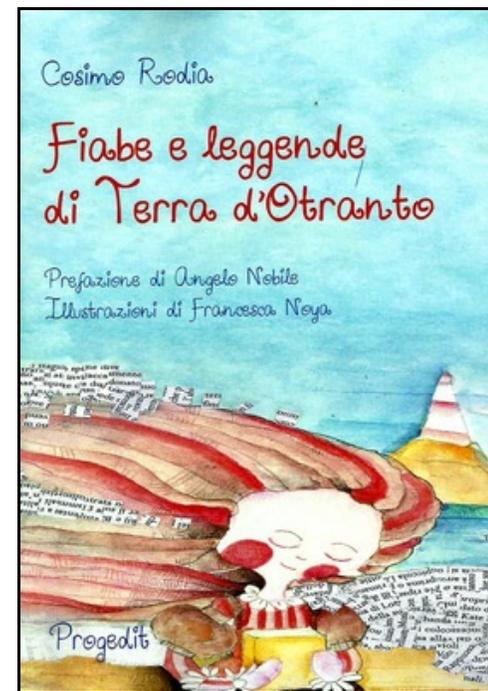
Elementi con poteri straordinari che solo nelle fiabe meridionali possono trovarsi: questo era quanto conoscevano i villani, non certo le bacchette magiche; era già un miracolo portare il pane, un po' di olive e un bicchiere di vino sulla tavola!

Già, e questo poteva fare invidia alla comare, vicina di casa, che non aveva neanche quell'essenziale. In genere le donne invidiose sono anche brutte e col naso ricurvo, mentre le principesse sono sempre belle, sole e indifese.

In alcuni casi, per un amore non corrisposto o per tradimenti, le belle fanciulle finiscono nei flutti del mare per mano dell'uomo: sotto le vesti del mito si nascondono, evidentemente, non pochi drammi familiari.

Tanti gli spiritelli che vagano tra tratturi e masserie; certamente bambini morti prematuramente come avveniva agli inizi del '900 nel Sud, tanto da non avere avuto la possibilità di ricevere il battesimo; piccoli che diventano nell'immaginario collettivo laùri.

E si continua con storie di nani, giganti, bambine e piccole bambole di pezza. Storie con personaggi del



paese che sicuramente avevano lasciato dei segni tanto nel bene quanto nel male.

Molti i bimbi, preti, fanciulle che si perdono nei pozzi delle campagne.

E queste storie ci portano anche a fatti recenti, come a voler dire che si tratta di fiabe, con radici però che affondano in tragedie realmente consumate e trasformate in ...c'era una volta, con l'omicida che si trasforma in orco e la fanciulla in sirena.

Ma si scorge il dolore e la presenza della donna con la falce di luna.

Racconti quelli di Rodia costruiti come le cattedrali gotiche, ovvero, con capitelli con draghi, pietre con proverbi popolari, gocciolatoi a forma di leoni, dipinti del Vecchio e Antico Testamento, storie di Santi ma anche di personalità illustri del paese.

Tutti questi elementi si trovano in compiuta contaminatio nelle fiabe e leggende di Terra d'Otranto, e la narratio porta il lettore ad ondeggiare tra santi, contadini e massari, fin quasi a perdere l'equilibrio, ma questo è il bello dei racconti popolari: far perdere l'equilibrio a chi ascolta di fronte all'inatteso.

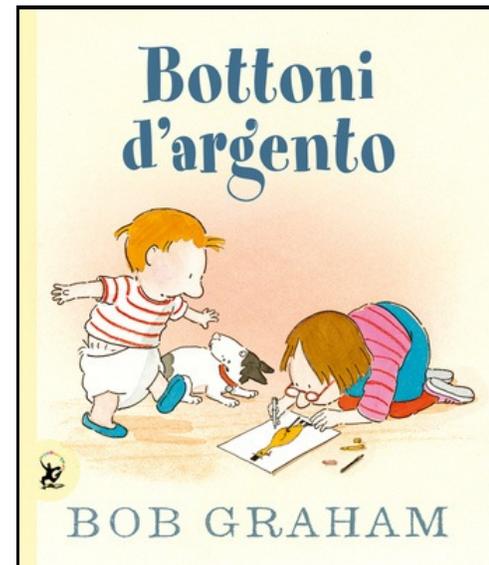
Buona lettura. (E. Manigrasso)

RECENSIONI

Suzanne Collins, **Un anno nella giungla**, ill. J. Proimos, trad. A. Macchetto, Milano, Mondadori, 2014, pp. 40, € 10. Età: dai 5 anni. Prima prova della Collins nella letteratura impegnata per bambini, selezionata dal Publishers Weekly tra i migliori libri del 2013. Racconto autobiografico dove l'autrice ripercorre l'anno della sua infanzia in cui il padre ha partecipato alla guerra in Vietnam. Quando il padre parte, nella testa della bambina spuntano mille domande. Perché se ne è andato? Quando ritornerà? Che cos'è la guerra? Si ricorderà di me? I mesi passano, scanditi dall'arrivo di alcune cartoline, ma ad un certo punto il tempo subisce uno sfasamento, gli auguri di compleanno non arrivano nella stagione giusta, tutti intorno sono cupi e saranno le immagini del telegiornale a rivelare alla piccola la crudeltà e la durezza della guerra. Il babbo torna con lo sguardo perso nel vuoto: è nella giungla e Suzy vorrebbe sapergli dire che sa quel che è successo, che tutto cambia, ma qualcosa rimane. Un albo delicato e lieve che ha il coraggio di guardare le brutture del mondo attraverso gli occhi ingenui di una bambina di sei anni, che affronta gli interrogativi di un avvenimento più grande di lei e da cui gli adulti cercano di proteggerla. (L. Giarratana)



Bob Graham, **Bottoni d'argento**, trad. A. Remondi, Torino, EDT Giralangolo, 2014, pp. 32, € 13,50. Bottoni d'argento è un albo scritto e disegnato dall'artista australiano Bob Graham che riesce con agile stile narrativo, nella difficile impresa di spiegare il concetto di contemporaneità. Una linea del tempo in cui Leo muove il primo passo, proprio mentre sua sorella Giulia appoggia il pennarello per disegnare il terzo bottone d'argento, la mamma suona, un piccione perfeziona il nido, la bambina della casa di fronte mette i sassi tra le sbarre del cancello e così via. Mano a mano lo sguardo si fa più ampio ad abbracciare la strada, l'isolato, il quartiere, il parco, l'ospedale, la spiaggia, gli uffici e il mare dove una petroliera si allontana dal porto dando l'idea che anche oltre stia succedendo qualcosa. Il tratto stilizzato e fine, i toni delicati degli acquerelli e un testo composto da frasi essenziali ma mai banali, sono la formula vincente di questo albo, che a ben guardare contiene diversi possibili percorsi di lettura. I più piccoli possono giocare a ritrovare tutti i dettagli delle scene disegnate nelle immagini a tutta pagina; i più grandicelli inventare nuove storie possibili. Intanto tutto si muove, tutto vive. (L. Giarratana)



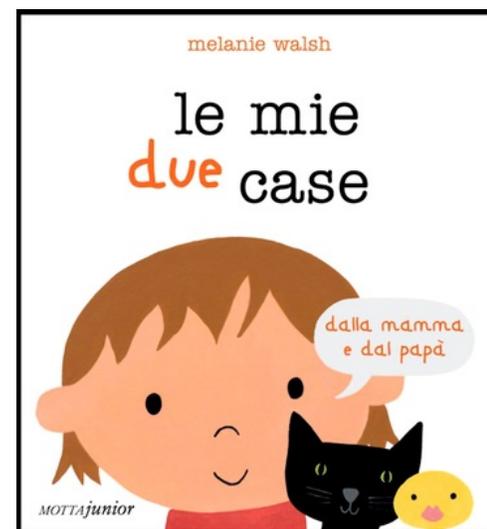
Giovanna Mantegazza, **Sole giallo che scaldi il mondo**, ill. Francesca Crovara, Milano, La Coccinella, 2014, pp. 24, € 7,50, Collana "Nuovi libri coi buchi". Età: dai 3 anni. Una collana di straordinario successo, che continua a fare il giro del mondo e che ogni anno si arricchisce di nuove e bellissime storie.

Il formato maneggevole, il dorso snodato, le robuste pagine con angoli arrotondati, i testi con caratteri molto grandi e i tanti buchi in cui infilare le dita, continuano ad incantare grandi e piccini per questa grande capacità di catalizzare l'attenzione su temi importanti del nostro quotidiano. Il cartonato in oggetto, narra di un piccolo viaggio attorno al mondo, inseguendo il sole giallo e splendente che raggiunge e accarezza, con i suoi raggi, anche i punti più remoti e sconosciuti della Terra, portando ovunque calore, luce e vita. (L. Giarratana)



Melanie Walsh, **Le mie due case**, Motta Junior, Milano, 2014, pp. 22, € 12,00, Collana "Gli aquiloni". Dai 4 anni.

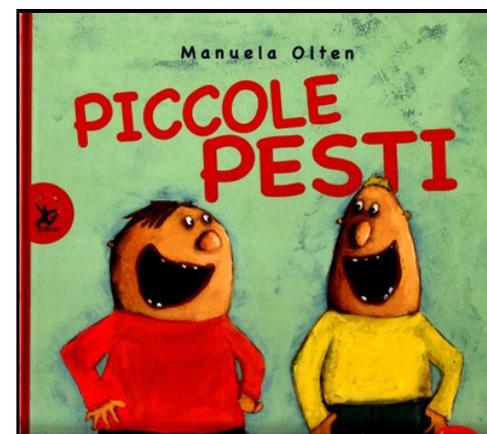
Quanto amore c'è in una casa? E se la protagonista del libro ne avesse addirittura due? Melanie Walsh, autrice e illustratrice inglese di grande successo, affronta in questo albo illustrato il tema della separazione dei genitori con grandissima sensibilità, grazie ad un linguaggio incredibilmente semplice, caldo e familiare e alle grandi finestrelle che introducono l'elemento ludico durante la narrazione. Le illustrazioni sono in acrilico a campitura piatta, senza ombre e con pochissimi particolari; il tutto coadiuvato dall'uso del computer per la grafica degli sfondi. Il libro va oltre la storia



diventando un utile strumento per affrontare un'esperienza traumatica come la separazione, con le relative conseguenze emotive e pratiche. Un grande aiuto per tutti quei bambini che assistono disarmati al radicale cambiamento del proprio nucleo familiare. (L. Giarratana)

Manuela Olten, **Piccole pesti**, Torino, EDT Giralangolo, 2014, pp. 28, € 12,00, Collana "Sottosopra / Ragazzi".

Chi dice che i bambini sono coraggiosi e le bambine delle gran fifone? Ovviamente loro, i maschietti. Leggendo questa divertentissima storia di poche ma efficaci parole, si scoprirà che le cose non sono affatto così! Manuela Olten, giovane fotografa e designer tedesca, con questo libro ci regala un tuffo nel passato (*Plif e Plof*, di Wilhelm Busch del 1882, pubblicato per la collana "Cavoli a merenda", Adelphi, 2003). Ma a differenza dei grandi classici, alle piccole pesti non arriva alcuna



punizione dagli adulti! Il ridicolo si rovescia addosso ai due protagonisti quando, battendo in ritirata, vanno a fare esattamente ciò su cui costruivano la presunta inferiorità del gentil sesso. Una morbida ironia chiude con gentilezza un album fresco e divertente grazie alle buffe e semplici tavole in acrilico dai colori caldi e rassicuranti. (L. Giarratana)

Hervé Tullet, **Colori**, Modena, Franco Cosimo Panini, 2014, pp. 64, € 12,00.

Un'altra idea geniale di Hervé Tullet. *Colori* funziona con la stessa psicologia di *Un libro*, il best seller conosciuto in tutto il mondo.

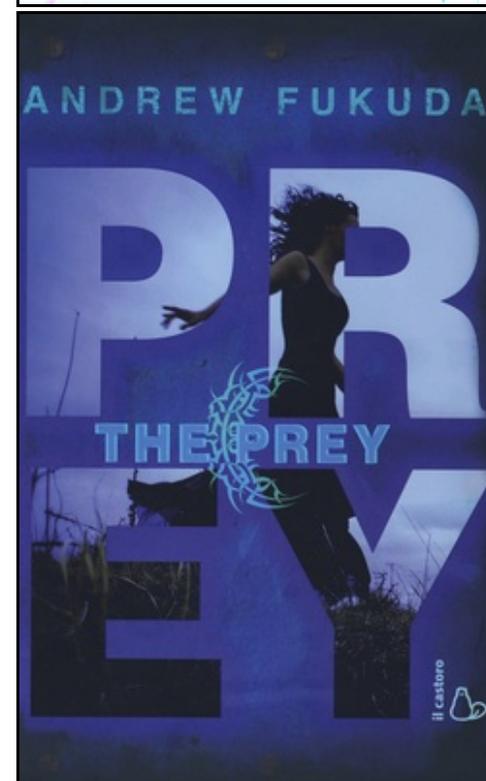
Anche qui è l'albo a parlare direttamente al lettore coinvolgendolo in un viaggio appassionante tra i colori: le piccole mani diventano pennelli, le pagine, la tavolozza. Cosa succede se con la mano si mischiano i colori? E se si scuote il libro? E se si aggiungono il bianco e il nero?

Un libro dinamico, che spinge i bambini a 'sporcarsi le mani', a prendere al volo fogli, colori e pennelli veri per scoprire se la magia accade per davvero. Grembiulino per favore: è tempo di sperimentare! (L. Giarratana)



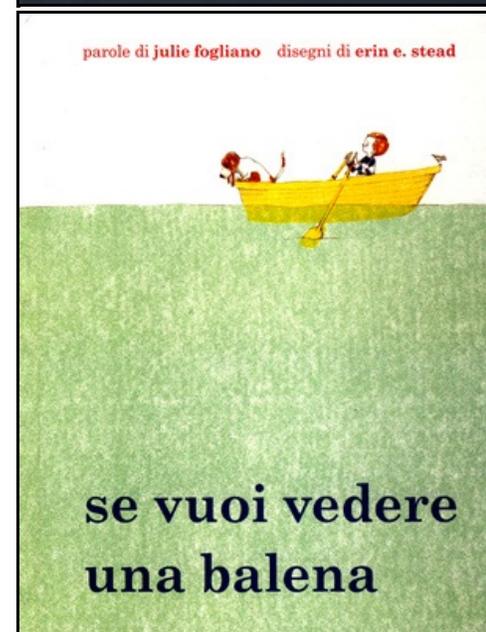
Andrew Fukuda, **The prey**, trad. S. Brogli, Milano, Il Castoro, 2013, pp. 367, € 15,90.

“Pensavamo di esserci finalmente liberati di Loro, ma ci sbagliavamo. Quella stessa notte ci attaccano”. Inizia così il secondo libro della saga di Andrew Fukuda, autore americano di origine cino-giapponese nato a New York, ambientata in un futuro apocalittico in cui i pochi esseri umani superstiti sono preda, *prey*, di coloro che ormai dominano il mondo, i tenebridi, sorta di vampiri. Un pugno di ragazzi cerca di sopravvivere, anche perché sono depositari del segreto che potrebbe permettere di sconfiggere l'orrore e salvare l'umanità. Con ritmo cinematografico e susseguirsi di colpi di scena, Fukuda costruisce una storia ricca di citazioni e spunti presi a piene mani dal genere *fantasy*, che i ragazzi abituati alla dimensione dei videogiochi e agli scenari del genere distopico sapranno apprezzare. (C. Spisa)



Julie Fogliano, **Se vuoi vedere una balena**, ill. E. E. Stead, Milano, Babalibri, 2013, pp. 30, € 12,50.

In un mondo sempre più dominato dai video giochi, dalla rapidità delle immagini in movimento e dall'immediatezza delle risposte, anche a scapito della profondità dei contenuti, ecco che un albo come questo lascia decisamente spiazzati. Lascia spiazzati per la grazia delle illustrazioni, per i colori tenui, per i tratti gentili d'altri tempi. Ma non solo. Colpisce perché il messaggio che trasmette, a partire dall'originalità del titolo, è che le cose importanti si ottengono solo "se". Un "se" che può lasciar spazio all'incertezza, ma che invita senza mezzi termini all'attesa, alla pazienza, alla necessità di prestare attenzione, al non lasciarsi distrarre, all'importanza dell'essere determinati e di saper conquistare uno spirito critico. Insomma, un "se" che insegna a crescere e che dà valore alle meritate conquiste. (C. Spisa)



Cristina Petit, **Piccolo buio**, Milano, Il castoro, 2014, pp. 33, € 12,90.

Delicato e delizioso, questo albo è l'ideale per affrontare con i propri figli l'ancestrale "paura del buio". Di solito questa paura si vince "fisiologicamente" con la crescita, di pari passo però con l'affievolirsi della fantasia e il sopravvento della razionalità. Come aiutare quindi i nostri cuccioli in tenera età senza spegnere prematuramente quell'immaginazione che, se pur crea qualche fragilità, dona anche quella spensieratezza che non si ritroverà più? L'Autrice di questo bell'albo ci riesce egregiamente, donando alla piccola protagonista non solo l'auspicata serenità, ma anche una sorta di nuova maturità nel controllare le proprie paure senza l'aiuto dei genitori che, in ultima istanza, sarà proprio lei a vegliare e rassicurare. Non le viene spiegato di non avere paura: la paura svanisce affrontandola in prima persona e scoprendone l'inconsistenza. Le piccole luci e i piccoli bui, che di notte instillano insicurezze e paure anche nel cuore della propria casa, vengono svelati e resi innocui in un simpatico epilogo. (C. Spisa)



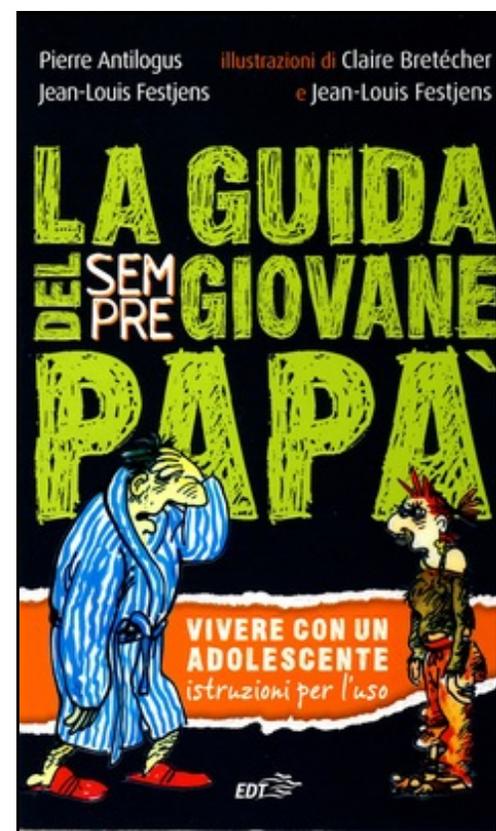
Edgar Allan Poe, **Mai scommettere la testa con il diavolo**, trad. E. Fantasia, ill. G. Garelli, Roma, orecchio acerbo, 2013, pp. 51, € 15,00, Collana "Lampi light".

La collana *Lampi light*, selezione di racconti classici della *letteratura fantastica, d'avventura e noir*, punta i riflettori sul genio di Edgar Allan Poe, riferimento per eccellenza del racconto poliziesco, della letteratura dell'orrore e del "giallo" psicologico, oltre che del genere gotico. Le raffinate illustrazioni di Giacomo Garelli, piccole opere d'arte curate nel dettaglio, anche nel riproporre i tratti dello stesso Poe (oltre agli evidenti omaggi a Magritte e Munch), catapultano il lettore nella rovinosa esistenza di Toby Dammit, dove la spinta verso il male è irresistibile e dove la scommessa con il Diavolo si conferma un azzardo nefasto. Citazioni, rivisitazioni colte non proprio alla portata di un pubblico di giovanissimi, ma godibilissime per tutti gli altri. Altra particolarità del volume è il poster allegato. (C. Spisa)



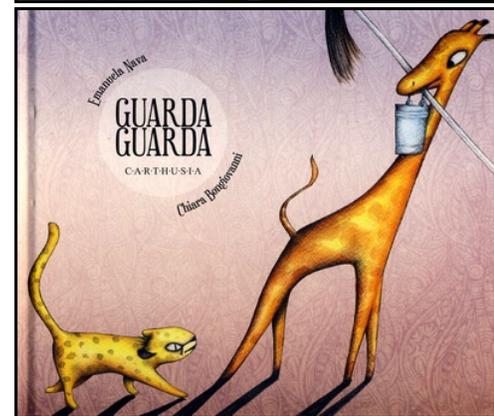
Pierre Antilogus, Jean-Louis Festjens, **La guida del sempre giovane papà: vivere con un adolescente, istruzioni per l'uso**, trad. C. Pirovano, ill. C. Bretécher e J. L. Festjens, Torino, EDT, 2012, pp. 224, € 15,00, Collana "L'Arte della salute".

Dopo essersi cimentati con i caustici consigli per i giovani papà alle prime armi con marmocchi urlanti, Antilogus e Festjens si rivolgono ai papà "sempre giovani" (nonostante pancetta incipiente e qualche capello in meno) alle prese con lo spiazzante mondo degli adolescenti. I problemi da affrontare sono cambiati e, così come i pargoli sono cresciuti, altrettanto sembrano aver fatto le relative problematiche. Una sorta di manuale di sopravvivenza che sa sdrammatizzare le situazioni più difficili, previene le inevitabili catastrofi familiari e affronta con leggerezza, ma anche con consapevolezza, i problemi quotidiani nel rapporto padre-figli. Soluzioni stravaganti e sorriso sulle labbra garantiti. (C. Spisa)



Emanuela Nava, Chiara Bongiovanni, **Guarda Guarda**, Milano, Carthusia, 2013, pp. 35, € 15,90.

Questo bell'albo è dedicato "a tutti i bambini e ai grandi che sanno guardare oltre". Senza bisogno di parole, le illustrazioni ci accompagnano nella savana, teatro di una particolare amicizia tra una giraffa e un ghepardo, due animali che superano le rispettive diffidenze guardandosi, ammirando le bellezze del mondo e contribuendovi, lucidando insieme le stelle di un cielo che sembra una meravigliosa tela del più incredibile degli artisti. Questa storia di sguardi e silenzi ha però un messaggio particolare da far arrivare ai piccoli lettori: nasce infatti da un progetto in cui Carthusia, casa editrice da sempre impegnata nel sociale, ha creduto fortemente e che vede la collaborazione tra soggetti diversi (Gruppo Silis, l'Istituto di Scienze e Tecnologie della Cognizione del CNR di Roma e la cooperativa *Il Treno*) che promuovono il riconoscimento e il diritto all'uso della lingua dei segni che "può e deve diventare uno strumento di integrazione". (C. Spisa)



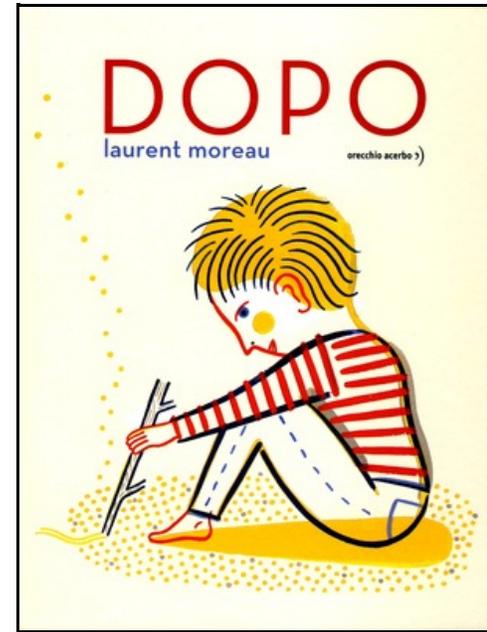
Gek Tessaro, **Gigina e Gigetta**, Milano, Carthusia, 2014, pp. 34, € 14,90.

Il vincitore del *Premio Andersen 2012* per il *Miglior Albo Illustrato* torna a rivolgersi ai più piccini con le avventure di due sorelline, Gigina e Gigetta, narrate sotto forma di quattro bizzarre filastrocche. La complicità tipica delle sorelline con qualche anno di differenza riesce a trasformare anche le situazioni quotidiane più semplici in stravaganti avventure condite da quel pizzico di fantasia che segna il netto confine tra il mondo dell'infanzia e quello degli adulti. Anche in questo albo il racconto si anima grazie all'utilizzo di tecniche diverse quali il collage, l'acquerello e



l'inchiostro, nella tradizione *scenografica* di Tessaro, ricca di spunti originali e divertenti sia per i più piccoli, che per coloro che proprio con i più piccini si divertono a reinventare giochi e racconti, stimolandone la crescita. (C. Spisa)

Laurent Moreau, **Dopo**, Roma, orecchio acerbo, 2014, pp. 45, € 15,50. Dal *panta rei* di Eraclito al *carpe diem* di Orazio. Sembra impossibile, eppure ci sono entrambi questi fondamentali messaggi senza tempo in un albo illustrato che oscilla tra poesia e filosofia, affrontando i piccoli e i grandi misteri della vita con una naturalezza disarmante. Le stagioni si susseguono e cadenzano giocosamente il tempo che passa. Protagonista è un bambino, con tutto ciò che vede, ciò che sente e con gli interrogativi che popolano una crescita serena e consapevole. Le illustrazioni, solo in apparenza dal tratto semplice, sono ricche di piante e animali, i colori utilizzati sono prevalentemente quelli primari e gli sfondi ricordano a tratti quelli di certe *graphic novel*. (C. Spisa)



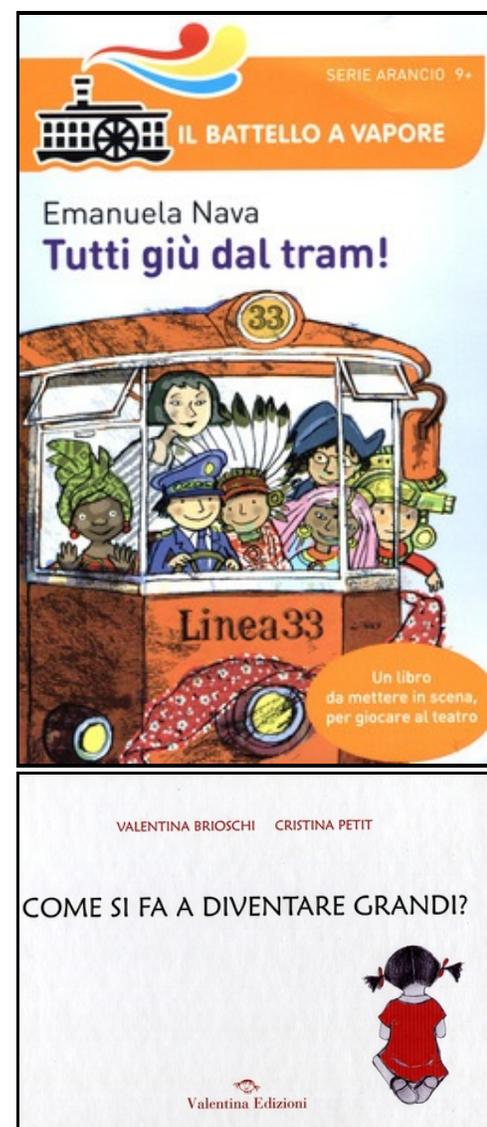
Nicola Grossi, **Orso Buco**, Reggio Emilia, Minibombo, 2014, pp. 44, €11,90. Età dai 2 anni.

Vincitore del premio Orbil 2014, *Orso Buco* sembra voler perseguire gli ideali grafici utilizzati da Bruno Bozzetto e Shel Silverstein: raccontare una storia mediante forme, colori e suoni. La difficile sfida di Nicola Grossi ci racconta la storia di Orso alla ricerca della sua tana perduta. Un viaggio tra linee e sagome colorate che, nella loro estrema semplicità, catturano l'attenzione dei piccoli, non solo grazie a simpatici tormentoni e a divertenti onomatopee, ma anche e soprattutto grazie ad un approccio grafico metaforico, pronto a stimolare la fantasia dei lettori. Un piccola ed imperdibile avventura, raccontata dal movimento circolare e deciso di matite colorate, in grado di donare una sorprendente ed inattesa espressività ai propri personaggi. (L. Gualdi)



Emanuela Nava, **Tutti giù dal tram**, ill. A. Gon, Milano, Piemme, pp. 126, € 8,00. Collana "Il battello a vapore". Età: +9.

"Il teatro è invenzione, è lo spazio dell'immaginazione e della massima libertà. Qui l'impossibile diventa possibile". Queste sono le parole della maestra Cin, alle prese con l'improvvisazione recitativa dei suoi studenti di quinta A, pronti a vivere il palcoscenico del piccolo teatro scolastico, sul quale va in scena una fantastica interpolazione tra il mondo di Beckett e quello di Von Trier. La storia, raccontata dalle parole di Emanuela Nava e dalle gradazioni di grigio pensate da Adriano Gon, ci invita a salire sull'immaginario tram 33, in cui culture senza tempo e senza polis, arrivano a raccontarsi tra surrealismo, sorrisi, ironia, enigmi ed abilità narrativa. (L. Gualdi)

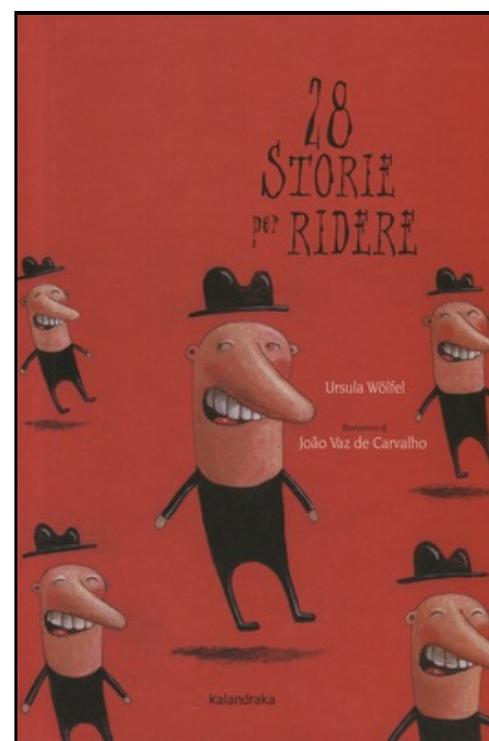


Valentina Brioschi, **Come si fa a diventare grandi?**, ill. C. Petit, Milano, Valentina, 2014, pp. 40, € 11,90. Età dai 4 anni.

Diventare grandi è un insolito enigma fatto di domande, illusioni e speranze. Crescere fa sempre un po' paura perché il mondo dei grandi, visto con gli occhi dei bimbi, può apparire strano e misterioso. Proprio il punto interrogativo appare il centro di questa piccola storia, pensata per definire il mondo adulto mediante la curiosità e le paure, qui mitigate dai propri punti di riferimento. Una storia dolce e per certi versi melanconica, in cui i bambini impareranno a sognare, anche attraverso la dicotomia grafica in cui il mondo fanciullesco è raccontato da armoniose linee di grafite, in cromatico parallelismo con i colori concreti delle fotografie. (L. Gualdi)

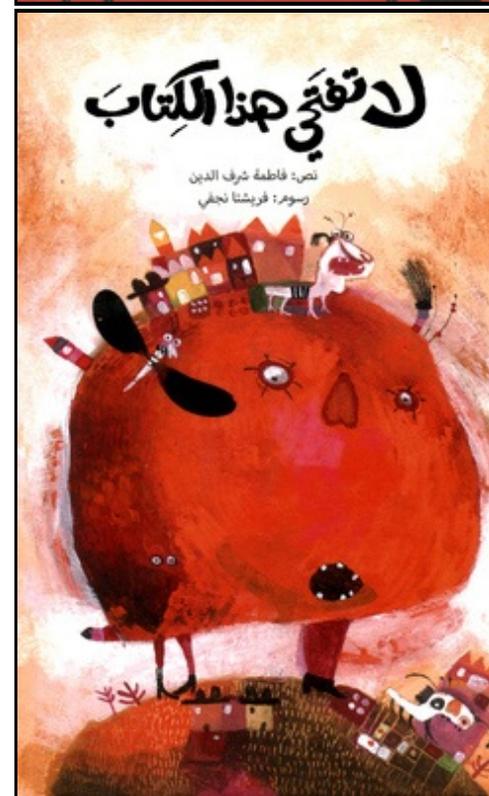
Ursula Wölfel, **28 storie per ridere**, trad. G. Manna, ill. J. Vaz de Carvalho, Firenze, Kalandraka, 2014, pp. 62, € 14,00, Collana "Sette leghe". Età dai 6 anni.

Un asino intelligente, un uomo sempre di corsa, una donna distratta alle prese con le faccende di casa e la surreale viralità dello sbadiglio sono solo alcune delle storie raccontate dalla Wölfel. Piccole narrazioni nonsense che, tra ossimori, metafore e surrealismo, raccontano un mondo in cui tutto è possibile, proprio come dimostrano le deliziose illustrazioni di João Vaz de Carvalho, che con la sua arte comunicativa sembra voler incanalare il proprio fulcro espressivo sui splendidi personaggi, pronti, sin dal primo sguardo, a portare in dote un semplice sorriso. (L. Gualdi)

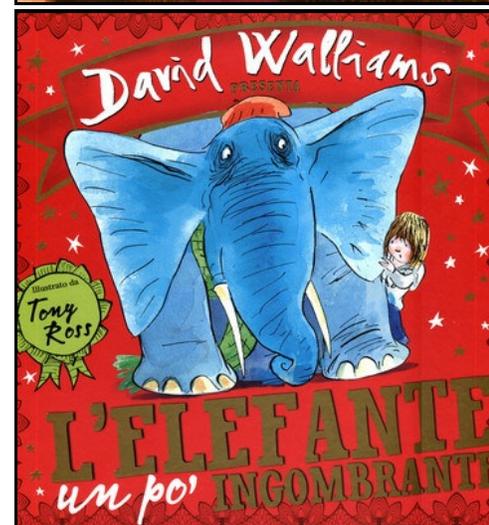


Fatima Sharafeddine, **Don't Open this Book | When I Open this Book**, ill. F. Najafi, Sharjas, United Arab Emirates, 2014, pp. 30, \$ 25.00. Età dai 4 anni.

Non aprite questo libro, al suo interno potreste trovarci mostri spaventosi, ma se decideste di aprirlo, trovereste il calore poetico di una storia senza tempo. Un libro, in cui si intrecciano due racconti narrati mediante la delicatezza espressiva degli acrilici, animati nei propri cromatismi dall'uso tenue di pastelli leggeri e ben bilanciati. Un insieme di colori avvolgenti, intercalati tra curiosità e gioia, metafore accorte della aggraziata narrazione. Il libro, raccolto da una custodia cartonata, si presenta in forma di filarmonica con la sua veste giocosa ed originale, improntata su una definizione espositiva davvero inconsueta, in grado di stimolare la fantasia del lettore. (L. Gualdi)



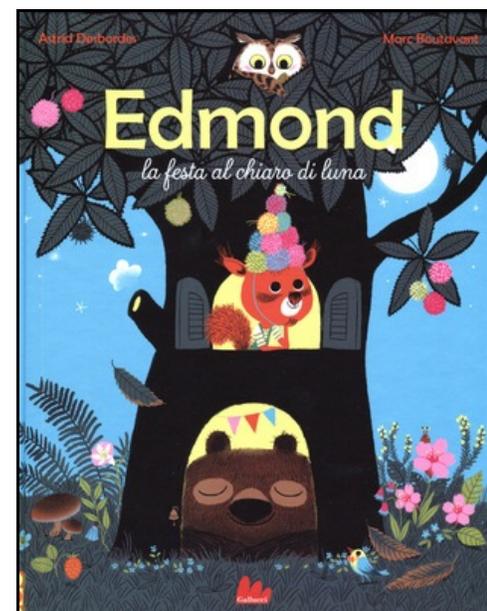
David Walliams, **L'elefante un po' ingombrante**, trad. S. Barillari, ill. T. Ross, Milano, L'ippocampo, 2014, pp. 33, € 12,00. Età dai 4 anni. "Un giorno qualcuno bussò forte alla porta". Ha inizio così la divertente storia di Sam, piccolo bimbo alle prese con un'inattesa visita: un grande, grosso, gigantesco elefante blu. Una storia surreale che stravolgerà la quotidianità dei suoi personaggi, proprio a causa della sgraziata ed ingombrante l'invadenza del nuovo amico, alle prese con esilaranti e grottesche circostanze. Il libro, splendidamente rilegato con copertina rigida in grande formato, delinea la narrazione mediate l'arte pittorica di Tony Ross, i cui riconoscibili tratti genuini



e naturali fungono da confine alle pennellate in acquarello, tratto distintivo al servizio di una storia che fa dell'umorismo il proprio fulcro narrativo. (L. Gualdi)

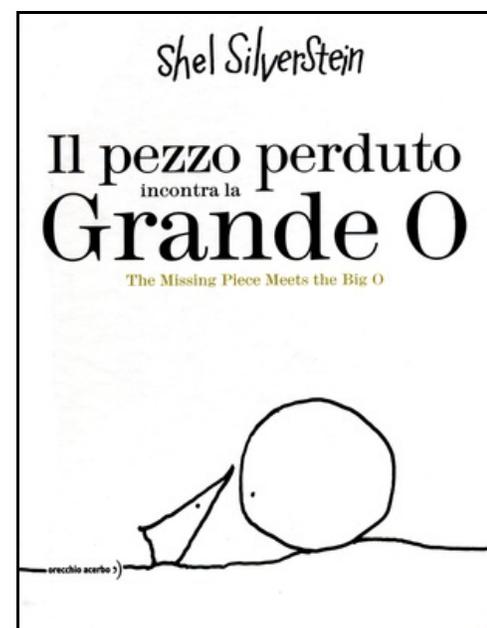
Astrid Desbordes, **Edmond. La festa al chiaro di luna**, ill. M. Boutavant, Roma, Gallucci, 2014, pp. 28, € 13,50, Collana "Illustrati". Età dai 4 anni.

All'interno di un grosso castagno, abitano Giorgio Gufo ed Edoardo Orso, sempre pronti ad organizzare feste per tutti gli animali del bosco. Al centro dell'albero vive anche Edmond, un timido e solitario scoiattolo, che ama cucinare marmellata e cucire pompon. Edmond non esce mai di casa e non conosce nessuno... almeno fino a quando qualcuno bussa alla sua porta. Una piccola storia sull'amicizia e sulle difficoltà relazionali, raccontate con efficacia dalle illustrazioni dello straordinario Boutavant, in grado di sfruttare al meglio sfondi dai colori pieni e disegni ricchi di particolari, sviluppati tramite tecniche miste che donano dinamicità e armonizzazione al racconto. (L. Gualdi)



Shel Silverstein, **Il pezzo perduto incontra la Grande O**, trad. D. Abeni, Roma, Orecchio Acerbo, 2014, pp. 96, €19.00, Collana "Albi". Età dai 4 anni.

Un piccolo pezzo perduto sta aspettando che qualcuno si accorga di lui. Posato su di un linea che attraversa le pagine, attende osservativo. Su quel semplice e sconnesso tracciato, che tanto ricorda l'arte di Osvaldo Cavandoli, il pezzo perduto, dopo una serie di bislacchi personaggi, incontrerà la Grande O ed incomincerà a crescere e a capire come contare sulle proprie forze. Una fiaba delicata e leggera, incentrata sul tema dell'identità e dello sviluppo, attraverso l'utilizzo di una grafica deliziosamente minimale che, mediante metafore accorte, definisce livelli di lettura diversificati, arrivando ad offrire un contenuto ben più esteso rispetto alle apparenze. (L. Gualdi)



Alberto Pellai, **Gustavo senza coccole**, ill. T. Beber, Trento, (Tn), Erickson, 2013, pp. 60, €14,50. Collana "Parlami del cuore". Libro + CD. Età dai 5 ai 10 anni.

Gustavo senza coccole, partendo dai principi della Narrativa Psicologicamente Orientata, racconta le vicende di un bimbo desideroso, anche solo per un giorno, di vivere l'affetto familiare che tanto gli manca. Una magica fiaba che non solo delizierà i bimbi, ma darà modo ai genitori di comprendere le sottili sfumature dell'amore fagocitato dalla quotidianità, troppo spesso intenta a rubare ai nostri figli istanti teneri e premurosi. Una graziosa opera descritta dalle illustrazioni poliedriche di Tiziano Beber, in grado, con i suoi pastelli ed i suoi gentili collage, di dare risalto agli sguardi sognanti di un piccolo antieroe.

Ad impreziosire la pubblicazione, un cd allegato che, oltre alla lettura integrale del libro, offre *Parlami del Cuore*, breve traccia dalle venature folk, in cui l'interpretazione di Simone Bordin si assesta tra un semplice riff, delicate eco e percussioni in overlay. Un reale atto anticipatore della digressione finale che Alberto Pellai regala ai genitori, offrendo, nei suoi 16 minuti di parlato, interessanti spunti di riflessione, in grado di analizzare singolari sviluppi infra-testuali legati, inevitabilmente, alla psicologia dell'età evolutiva. (L. Gualdi)



FOCUS PEPPA PIG

IL FENOMENO PEPPA PIG

di Loris Gualdi

Premessa

*Vedere i miei timidi ed osservativi figli che,
riconoscendo da lontano il pupazzo di Peppa Pig ,
corrono ad abbracciarla...
non ha avuto prezzo e di certo mi ha dato modo di pensare
ancor più alla cosiddetta fenomenologia di Peppa Pig.*

Sono solo quattro anni, ma sembrano molti di più...
soprattutto per quei genitori esasperati dall'onnipresenza
della signorina Peppa, senza troppi dubbi uno dei fenomeni
mediatici più intensi degli ultimi anni.

Il piccolo maialino rosa, nato nel 2004 dalla genialità di
Neville Astley e Mark Baker, è sbarcato in Italia nel 2010
conquistando i bimbi dai zero ai cinque anni, fagocitandoli
in una vivace finzione in due dimensioni, che è riuscita
(almeno in parte) a scalfire la genuina longevità della
nostra Pimpa.

Infatti, i bimbi, compresi i miei due figli, durante la
proiezione degli episodi paiono come in preda ad una
alterazione edulcorata della *Sindrome di Firenze*; ipnotizzati
e completamente assorbiti dalla storia, sembrano
trasportati magicamente all'interno di quella colorata
realtà parallela in cui vive la *famiglia Pig*.

Uno straordinario potere magnetizzante, che a tratti riporta i contorni di una naturale preoccupazione
genitoriale, alle prese con un vero e proprio fenomeno in grado di adombrare tutti i competitor.
Il mondo di Peppa, pur mostrando un'assoluta egemonia, in questa sua seconda fase rischia però una
sorta di saturazione fisiologica, non tanto dovuta al personaggio in sé, quanto alla ripetitività delle
puntate mandate in onda dal Canale 43.

Infatti, nonostante i 313 episodi, il palinsesto di Rai Yo Yo finisce per deformare la naturale narrazione,
attraverso una (*iper*)periodica ridondanza dei cortometraggi, abusando della necessaria ricerca di
ritualismo.

Se da un lato la ripetizione delle puntate appare come elemento tradizionalmente necessario per
agevolare il processo di identificazione e sicurezza, dall'altro sarebbe (forse) opportuno imporre un
razionale limite, per evitare un approccio controproducente.





Le ragioni del successo

Valutando lo straordinario boom ottenuto in un lasso di tempo relativamente breve, alcuni critici parlano di fortuna, mentre altri di mirato e massivo *marketing*.

Vero, ma non sufficiente.

Il reale successo del *brand* risiede, a mio parere, nella struttura narrativa ed espressiva del cartone animato, motore trainante di libri, *gadget*, riviste, abbigliamento ed alimentari.

Se osserviamo un fotogramma qualsiasi del *cartoon*, avremmo modo di capire come la strutturazione grafica dei personaggi non lascia nulla al caso.

Le forme rotonde, l'estremizzazione della bidimensionalità, la semplificazione estrema delle ombre ed i colori piatti definiscono una chiara allegoria del disegno pensato e realizzato dai piccoli bimbi, che, inevitabilmente, riconoscono in quei semplici tratti qualcosa di proprio.

Un fenomeno di immedesimazione che inizia ben prima della narrazione stessa.

La geniale raffigurazione degli ambienti e dei non-profilo, che per certi versi sembrano richiamare il cubismo formativo, derivano probabilmente da uno studio attento e approfondito dell'arte legata all'infanzia.

Difatti, la struttura grafica, pensata dagli autori, arriva a richiamare in maniera chiara la visività e la creatività stilistica dei piccoli spettatori.

Inoltre, l'alterazione dei contorni relativi alla realtà e alla logica, la rigida concettualità di tempo, spazio e volume appaiono elementi calibrati e studiati alla perfezione.

Infatti, nella serie tv il fattore tempo è avulso dalla realtà, proprio come nella vita dei piccoli spettatori; la difficoltà di riconoscere e definire il concetto di adesso, domani e ieri, viene metaforicamente espresso dall'inesattezza transitoria.

Così come accade per gli spostamenti liberi da ogni razionalità, e per l'idea stessa di volume... chi non si ricorda della puntata in cui *Papà Pig* non riesce ad entrare in tenda ed è costretto a dormire all'addiaccio?

Anche lo studio dei colori non appare fortuito o semplicistico, ma al contrario si rivela elemento essenziale, atto a sviluppare con attenzione l'interesse degli astanti, attratti proprio dall'uniformità dei cromatismi e dalle limitate variazioni delle tonalità, spesso indifferenziate, proprio come la realtà raccontata dagli autori, tra umorismo e surrealismo.

Basti pensare alle case solitarie della cittadina, poste sulla cima di una ripidissima collina.

A dare permanenza alla linearità grafica è poi il linguaggio verbale molto semplice ed essenziale. Una strutturazione esplicativa legata a brevi frasi che delineano le azioni spesso ulteriormente descritte dalla voce fuori campo.

Piccole avventure monotipiche che si svolgono tendenzialmente in luoghi familiari dove i bambini possono ritrovarsi: a casa, a scuola, al parco, dagli amici.

Un soggetto minimale che vive sostanzialmente sul piano della tranquillità, privando la storia di disturbanti *climax* narrativi.

In *Peppa Pig* la *morfologia di Propp*, non attecchisce e non si espande, proprio per lasciare agli spettatori il focus attento, direzionato sul livello pedagogico, cercato e voluto nelle sceneggiature.

Lo spazio narrativo è senza dubbio legato alla tipica espressione ludico-ricreativa, che non perde però le essenziali sfumature educative, fondamentali e indispensabili per l'utenza prescolare.

Dunque, è proprio il linguaggio di *Peppa* l'ancora magnetica che definisce il fascino mediatico, fortificato dalla sensazione di imparare.

Istruirsi non solo per mezzo della semplice lettura filmica, ma anche mediante la messa in onda di episodi in lingua originale, che pur mantenendosi entro la *quarta parete*, permettono ai bimbi di avvicinarsi all'inglese, perseguendo l'intento intrapreso dalla serie *Dora l'esploratrice*.

A tutto ciò si unisce l'imprescindibile ritualismo intrinseco alle storie.

Infatti, proprio come in ogni serie tv, dopo alcune puntate lo spettatore inizia a conoscere i personaggi, delineandone i contorni caratteriali e comportamentali. Tormentoni narrativi (*a tutti piace saltare nelle pozzanghere*) e sonori ne sono un chiaro esempio.

Infatti, i più attenti avranno notato che negli episodi di *Peppa Pig* la melodia base è sempre quella della sigla, anche se variata a seconda dei sentimenti raccontati.

Questo sottile *trait d'union* lega emotivamente lo spettatore al narrato, mostrando il graduale cambio espressivo, pur rimanendo allacciato al tema portante.

Solo in alcuni casi, grazie a *Madame Gazzella*, abile strumentista, la colonna sonora viene impreziosita da brevi e semplici accordi, facilmente memorizzabili dai piccoli.

Tanto è vero che, con mal celato imbarazzo, mi sento di dover confessare che, più di una volta, mi sono ritrovato a canticchiate "Il treno del nonno fa Ciuf Ciuf" ... senza neppure accorgermene.

Proprio da episodi di vita vissuta come questi, ci si può rendere conto di quanto l'abilità creativa degli autori, unita da un indefesso effetto tormentone, possa creare situazioni di (in)volontario coinvolgimento.

Appare dunque chiaro come l'armonia tra le immagini, le parole e la musica fungono da sinergia essenziale, arrivando senza difficoltà a definire una formula magica immediata e riuscita, in cui i semplici valori di una quotidianità divergente dalle nostre caotiche città, si unisce ad un ritmo

esplicativo ponderato e flemmatico.

Quale poteva essere dunque la tecnica d'animazione più indicata per dare luce alla serialità di *Peppa Pig* se non l'evoluzione del *decoupage*?

Infatti, superati *Macromedia Flash*, *Power Animation* e *Maya*, oggi Phil Davies e gli autori del *serial* si sono orientati verso *Celeation2D*, straordinaria ed efficace piattaforma in grado di gestire istanze ed immagini vettoriali con grande semplicità e impressionante velocità esecutiva.

Proprio la fluidità espressiva dei cortometraggi e la possibilità di effettuare essenziali movimenti macchina, in parte limitati dalla mancata profondità degli ambienti, paiono essere l'arma vincente di una produzione che quasi certamente valicherà i tempi, proprio come hanno fatto e stanno facendo opere seriali come *Heidi*, *Lupin III*, *Dragonball*, *Barbapapà* e *Pimpa*.



I gadget

Nonostante il numero crescente di detrattori, il successo planetario della serie tv ha inevitabilmente riportato benefici sul fatturato legato al *merchandising*, che sta arrivando sulla soglia dei 120 milioni di euro solo in Italia. Dunque non possiamo che parlare di un solido fenomeno sociale ed economico, che non sembra avere le caratteristiche dell'avvenimento passeggero. L'assoluto successo di *Peppa Pig* ha, in pochissimo tempo, portato con sé una sfilza infinita di *gadget*, inesorabile fonte attrattiva per i

piccoli fan, talvolta ingannati dal *marketing*.

Infatti, se quaderni, colori, matite, libri, riviste e abbigliamento appaiono prodotti normalizzati, la volontà di trasferire la bidimensionalità dei personaggi nel mondo tridimensionale può apparire un'aberrazione della natura stessa che sta alla base del *cartoon*.

Trasformare un *character* come *Peppa* donandogli volume, potrebbe rappresentare il primo errore di fondo.

Cosa rappresenta il *peluche* rosa, chi è quel personaggio con in mano un dinosauro? Non certo *Peppa*, di sicuro non è *George*, ma solamente una deformazione commerciale, ingannevole quanto il film tanto pubblicizzato ma ad oggi inesistente.

La trovata commerciale che ha portato migliaia di bimbi al cinema altro non è che un inganno, nessun lungometraggio, ma solo un collage di episodi, legati in malo modo ad uno stentato *fil rouge*.

Un imbroglio che però non ha di certo deluso i piccoli sostenitori, sempre pronti a ricercare le merendine, il dentifricio o le costruzioni in cui far rivivere questa straordinaria, ma invadente, famiglia di maialini.



OVUNQUE GUARDI (E LEGGI) È PEPPA PIG

di Paolo Valentino

Ovunque guardi è *Peppa Pig*. *Peppa Pig* è in televisione, a teatro, in libreria, nelle case, perfino nelle pasticcerie, visto che il dolcetto con le fattezze delle maialina creata nel 2004 da Astley Baker Davis lo si trova spesso e volentieri accanto a *muffin*, cannoli e crostate all'albicocca.

Peppa Pig nasce, in Inghilterra, come serie animata, e ben presto viene esportata, fino ad arrivare, nel 2010, anche in Italia.

E attorno a lei si crea un universo di prodotti – dall'intrattenimento al *merchandising* – che vale alla società che ne detiene i diritti qualcosa come cento milioni di euro.

Cifre semplicemente da capogiro, specie in un momento storico in cui la crisi piega il consumo: cinque milioni di libri venduti soltanto in Italia, quattrocentomila dvd venduti, e punte di seicentomila spettatori sul canale televisivo *Rai Yo Yo*.

Ma il dato più sorprendente di tutti è probabilmente relativo alla vendita dei libri.

Si sa che spesso il *merchandising* salva il destino di alcuni personaggi.

È il caso, per esempio di *Totoro*, il bizzarro spirito-animale creato da Hayao Miyazaki: la pellicola *Il mio vicino Totoro* non ebbe infatti successo, ma in Giappone impazzirono in massa per *peluche*, portachiavi e qualsiasi cosa avesse le fattezze di *Totoro*, fatto che riuscì a non far chiudere lo *Studio Ghibli*.

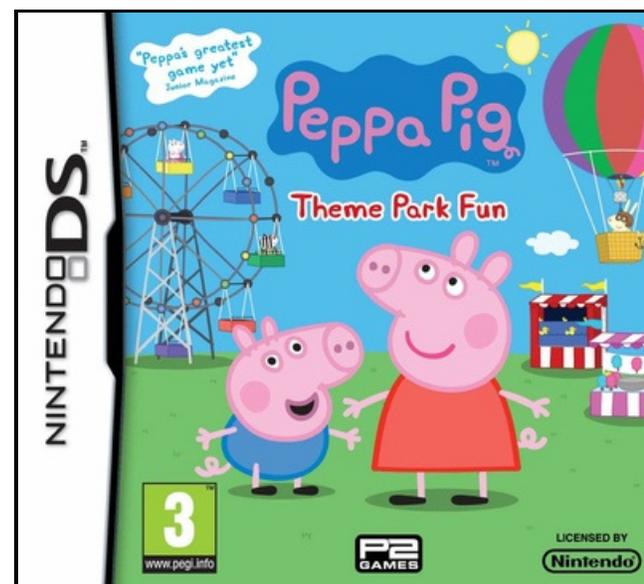
Di *Peppa Pig*, invece, funziona ogni cosa.

Sul sito on line *Peppa Store* si può trovare praticamente di tutto: *peluche* di varie dimensioni, costruzioni in stile Lego, costumi di carnevale, secchiello e paletta per il mare, dvd, borse, zaini, giocattoli vari, ombrelli *Peppa Magic*, *T-shirt*, biciclette, tappeti per la cameretta, felpe, passeggini, occhiali da sole, cuscini, bicchieri di carta e tovaglie per le feste di compleanno, – insomma, davvero qualsiasi cosa.

E mentre genitori e educatori si arrovellano sui motivi del successo di questa maialina – c'è addirittura chi sostiene che dietro le sue storielle ci sia uno sdoganamento della

criminalità organizzata o subliminali messaggi satanici – l'editoria per ragazzi festeggia.

O almeno festeggia il gruppo Giunti (che comprende Editoriale Scienza, Edizioni del Borgo, Touring, Dami e Fatatrac), che proprio grazie a *Peppa Pig* nel 2012 ha sorpassato nel settore, seppure di un soffio, il gruppo Mondadori (che comprende Einadi, Piemme, Sperling & Kupfer, Mondadori Electa, Mondadori Informatica e Mondadori Education, ed è il primo gruppo editoriale italiano): 3.380.688 copie vendute, corrispondenti al 22,5%, contro 3.329.674 (22,2%).



La Giunti pubblica i libri di *Peppa Pig* dal 2010, e sono ormai una quarantina i titoli in catalogo. La maggior parte dei libri che ruotano attorno a *Peppa Pig* e al suo colorato mondo sono di dimensione 14x14 cm, e contengono semplici e brevi storie per la primissima infanzia: pagine spesse, di cartone, testi, a cura di Silvia D'Achille, brevi ma molto briosi, con storie semplici, estremamente quotidiane: c'è quindi *Amici del cuore* perché, come *Peppa* ha Suzy Pecora, o George e Richard Coniglio, ogni bambino ha i propri amichetti del cuore; *L'ospedale*, in cui Madame Gazzella accompagna *Peppa* e i suoi amici a trovare Pedro Pony, che si è fatto male a una gamba; *La biblioteca*, in cui *Peppa* si sorprende e si ritrova a esclamare: "Quanti libri ci sono in biblioteca... Che meraviglia!"; o ancora *La spesa*, in cui *Peppa* e sua madre si ritrovano a girare fra gli scaffali di un supermercato per scovare i cibi preferiti di tutti i componenti della famiglia.

Altri volumi contengono più di un racconto: è il caso di *La partita di calcio* e altre storie, più grande di dimensioni (21x19,5 cm, e di 72 pagine), in cui oltre che alle prese con una partita di pallone, troviamo *Peppa* in piscina con gli amici, doverosamente munita di braccioli per non affogare; oppure di *Il camper e altre storie*, delle stesse dimensioni e foliazione del precedente. *L'asilo di Peppa*, poi, è ancora diverso: 20,5x23 cm, con copertina imbottita, e ben 80 pagine di storie ambientate nell'asilo di *Peppa*, in compagnia di Madame Gazzella e di tutti gli amici della maialina: Suzy, Danny, Pedro, Rebecca, Emily, Candy e Zoe.

Ci sono poi libri particolari, come *Peppa. La mia famiglia*, leggermente più grande dei libri di base (16x16 cm), di sole 12 pagine, che, come recita il sottotitolo, è un "libro con tante finestrelle": in ogni pagina il lettore può infatti sollevare un lembo di carta e scoprire, per esempio, chi sta bussando alla porta di casa.

Particolarissimo è *Ciao, io sono Peppa!*, un libro a forma di *Peppa Pig*, che resta anche in piedi su una superficie piana: "Un libro a forma di Peppa... tutto da abbracciare! Per passare una divertente giornata insieme alla tua amica" recita la quarta di copertina.

E non finisce qua, perché, sempre nel catalogo di Giunti Kids, troviamo *Peppa Maxicolor*, 120 pagine da colorare, oppure *Giochiamo insieme!*, un albo che contiene ben duecento *sticker* (come vestitini per vestire *Peppa Pig* da pompiere o infermiera o addirittura da regina), e oggetti da costruire, come la casa di *Peppa*.

Per non parlare della *Valigetta di Peppa Pig*, o del parascolastico *Gioca e impara con Peppa Pig*, che promette di insegnare l'alfabeto, i numeri, i colori, le forme, gli opposti e "anche qualche parolina d'inglese", il tutto ovviamente nel segno del divertimento.

C'è una varietà, insomma, quasi spaesante, ma che è invece alla base del successo dei prodotti editoriali legati al marchio di *Peppa Pig*, che si configurano sì come libri – e anche di buona qualità – ma al contempo come prodotti di *merchandising*: il libro è spesso associato agli *sticker*, o a un oggetto che lo contiene, come la valigetta; è uno dei tasselli, insomma, di un divertimento che abbatte i confini tra generi e settori di *entertainment*.

Il libro vale esattamente quanto una puntata del cartone animato trasmesso da Rai Yoyo, perché lo spirito non è snaturato, perché vi si ritrovano più o meno le medesime situazioni.

La Disney, maestra in questo genere di operazioni, insegna.

Anche se in questo caso il successo, almeno quello editoriale, è perfino maggiore.

Forse davvero, dietro *Peppa Pig*, c'è qualcosa di magico, persino esoterico, che ha rapito le menti di tutti

i bambini del mondo.

O forse, più ragionevolmente, c'è una grande sapienza a livello di *marketing* ma anche di elaborazione dei contenuti.

E, come sempre accade nei casi di *bestseller*, un qualcosa di inspiegabile che scatena il passaparola e la febbre collettiva.

RIPENSARE A PHILIP RIDLEY

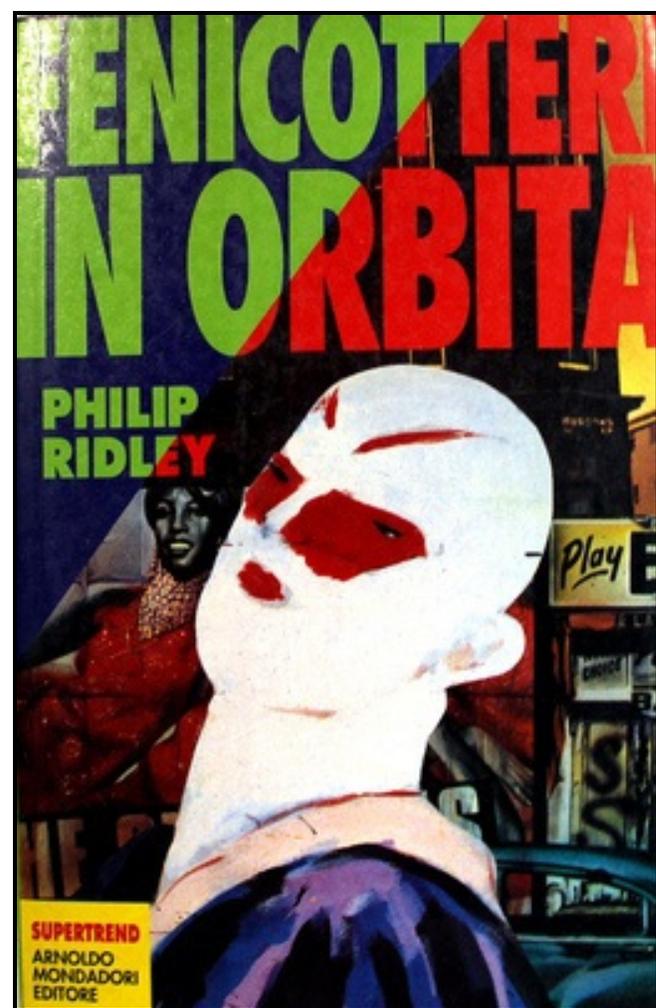
di Davide Boero

Avvicinarsi ad un artista poliedrico come Philip Ridley è sempre un rischio; lo scrittore/sceneggiatore/fotografo/autore teatrale/regista cinematografico inglese ha uno stile personale e affronta tematiche ben riconoscibili, ma l'estrema diversificazione della sua produzione rende complicata una sintesi. L'editoria italiana fu innamorata di Ridley per una decade; dai primi anni Novanta Mondadori pubblicò i suoi libri per ragazzi quasi in contemporanea all'edizione originale, lasciando al catalogo de "Gl'Istrici" Salani solo quel gioiellino di *Dakota delle bianche dimore*. Poi tutto finì... I romanzi sono quasi tutti fuori catalogo, "museificati" nelle biblioteche, mentre dell'autore rimangono solo le notizie su Internet (sembrerebbe sempre più dedito al teatro) e alcune foto, che non rendono giustizia (guardare per credere) al suo genio.

Un buon modo per affrontare la fantasia di Philip Ridley è quello di filtrare i testi letterari attraverso il suo cinema, particolarmente interessante, tanto che già ne *Gli occhi di Mr. Fury* (Mondadori, 1994) gli si riconosceva il mestiere di cineasta: "È un giovane regista inglese che si è dedicato in particolare all'horror, con grande successo [...] i suoi film sono ormai autentici classici". In tre soli film (l'ultimo, manco a dirlo, non è mai stato distribuito nel nostro Paese), il regista ha condensato gran parte dei motivi che attraversano i suoi libri, da quelli per adulti (*Crocodilia*, *Fenicotteri in orbita*) a quelli per i più piccoli (*Sognasogni Zing*, uscito nella collana "Junior -8"): il degrado delle periferie urbane, la solitudine nel mondo agreste, la violenza dei rapporti familiari, la scoperta del male... Il cuore di tutta la sua opera è però rappresentato dall'infanzia e dall'adolescenza; quando i protagonisti sono adulti, devono comunque fare i conti con il proprio passato e con problemi che affondano le radici nella giovinezza.

Riflessi sulla pelle (*The Reflecting Skin*, 1990), prima pellicola da regista, mette in scena le vicende del novenne Seth, che abita in una piccola comunità rurale nell'America degli anni Cinquanta; il percorso di formazione del bambino sarà traumatico e lo porterà a prendere coscienza della cattiveria del mondo non con la "scontata" perdita dell'innocenza, bensì attraverso un susseguirsi di atti violenti. Seth e i suoi piccoli amici non appaiono assolutamente come esseri ancora incorrotti dalla civiltà degli adulti, sono creature dalle fattezze quasi demoniache perché sono portati naturalmente al male, senza gli





strumenti per comprendere le proprie azioni. Quando gonfia una rana con una cannucchia fino a farla esplodere o quando si impossessa di un feto ritrovato in un fienile, Seth è consapevole di fare qualcosa di sbagliato, il suo sguardo sulla realtà è però confuso, le fantasie rendono nebuloso (e magico) il reale. Nelle pellicola, così come in gran parte della prima produzione letteraria di Ridley, i giovani sono come adulti in miniatura che non seguono la logica o l'esperienza, ma sono preda delle fantasie, della passione, della fascinazione per il proibito^{1}, della gelosia, del bisogno. La rana di Seth è solo una delle creature sacrificate alla manipolazione esplorativa del mondo compiuta dai bambini: ci sono un delfino "spiaggiato" (dal racconto *Paura dei giacinti*), il gatto dell'anziana signora sopravvissuta agli orrori di Auschwitz (dal racconto *Torri di fede*)^{2}, ma anche esseri umani come il Judge Martin de *Gli occhi di Mr. Fury* (1989); Judge Martin è il diverso, un bipede irsuto come un lupo mannaro, isolato dagli altri e banco di prova ideale per indirizzare la propria aggressività o misurare il proprio coraggio^{3}. In *Riflessi sulla pelle* la vittima di Seth è una solitaria vedova, pallida e sempre

vestita di nero, proprio come un vampiro; il protagonista, geloso del rapporto che la donna ha instaurato con il fratello, si convince della "non umanità" della stessa e ottiene una crudele rivincita. Ridley ama scuotere lo spettatore/lettore, tanto da renderci insopportabile l'esito di una vicenda tutta costruita sulla pietà per le fragilità dei personaggi; la vedova, come molti degli adulti usciti dall'immaginazione dell'autore, cerca di rielaborare i propri lutti attraverso la conservazione di oggetti appartenuti alla persona amata, tenuti in piccole scatole della memoria, altari su cui consacrarsi al passato: "Attraversiamo la vita aggrappandoci alle cose: foto, vestiti, lettere, ciocche di capelli, cartoline.

Il guaio è che, a volte, conservare è importante di per sé, e la nostra vita non è che un mucchio di spazzatura"^{4}.

Il secondo film di Philip Ridley è *Sinistre ossessioni* (*The Passion of Darkly Noon*, 1995)^{5}; *Darkly Noon* è un adolescente educato in una famiglia di tradizione cristiana, un bambinone dagli istinti repressi. Quando si troverà a vivere con una coppia dalla spiccata sensualità, in un ambiente isolato come il bosco, emergeranno le sue pulsioni naturali, che lo porteranno ad un delirio di visioni misticheggianti e flagellazioni medioevali. La pellicola è sicuramente per adulti, ma può essere utile per ragionare sulla tecnica di Ridley scrittore per ragazzi; il fiabesco nasce in contesti noti, nella quotidianità di rapporti familiari che nascondono sopraffazioni o storture. A differenza delle opere per adulti, i romanzi per giovani presentano una purificazione della violenza più esplicita, un lieto fine e protagonisti ragazzini latori di valori positivi.

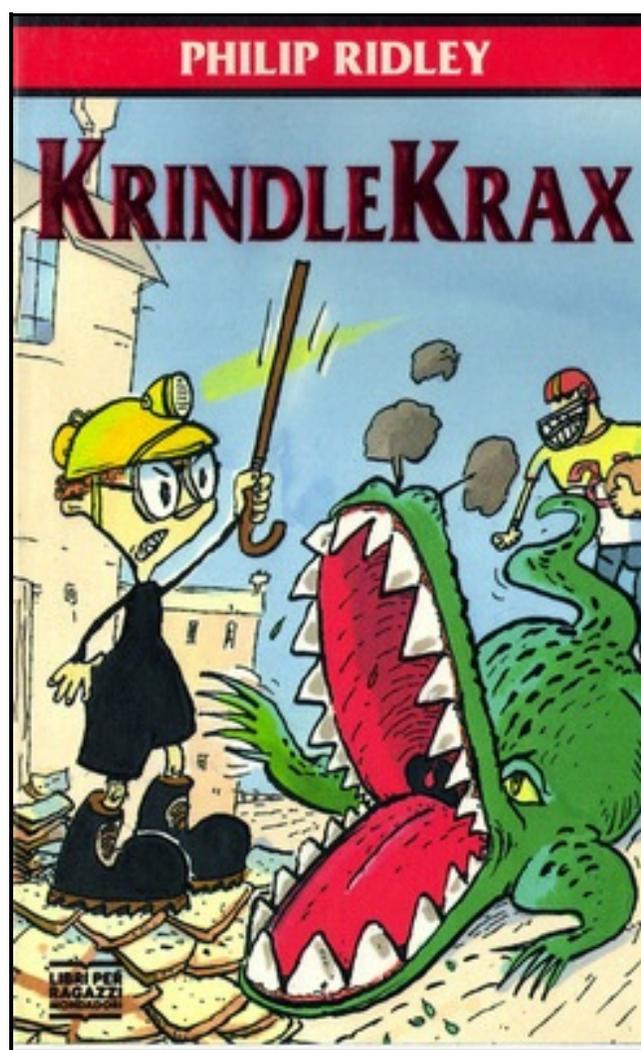
Lo scrittore inglese non rinuncia comunque alle situazioni forti e a tratteggiare personaggi

decisamente caratterizzati, soprattutto nell'aspetto; nel romanzo *KrindleKrax* {6} (Mondadori "Junior +10"), per esempio, attorno al "nerd" Ruskin Scheggiolo, ruotano una serie di adulti grotteschi: il suo docente di lettere ha matite ovunque (in bocca, tra i capelli) e piange al solo sentir nominare il Grande Bardo, la madre non fa che cucinare toast, il padre vive segregato in una camera piena di peluche per paura del mondo esterno. I ragazzi non sono da meno, il loro carattere emerge da evidenze esteriori, tanto che il bullesso Elvis Grotto non abbandona mai la propria divisa da giocatore di football americano.

Ridley esaspera quello che vede, creando un effetto di straniamento di fronte alla sua (drammatica) caricatura del mondo, e educa i giovani lettori senza abbandonarli a percorsi pedagogici politicamente corretti. Le famiglie dei protagonisti sono sempre problematiche, proprio come quelle vere; ai figli spettano compiti come appuntare su un Libro delle Liti l'elenco degli oggetti distrutti nelle baruffe tra genitori (*Il cucchiaino di meteorite*, 1994), contenere le stravaganze di un Pa' Punkrock e di una Ma' Modarock (*Il favoloso Scribbolo*, 1997), affrontare da soli la depressione di una madre vedova (*Zip e il carrello magico*, 2005)... Viene quasi da dire, come fa un maturo adolescente Bailey, che i genitori "sono tipi strani. Si vestono in modo imbarazzante. Ballano come idioti. Piangono guardando film melensi. Blaterano di cantanti mai sentiti" {7}.

La penna dello scrittore non si fa problemi a parlare di tutto con i suoi lettori, toccando con seria levità argomenti come la malattia o la morte; è interessante che un autore dia alle sue creature minorenni la capacità di riconoscere gli effetti di un ictus nei problemi deambulatori di un familiare, o di usare un "tirare le cuoia" per abbattere il tabù dell'ipocrita "passare a miglior vita". Ridley gioca così con la materia pulsante della vita, riempiendo i suoi libri di ragazzini che seguono le tendenze, amanti del rap o dai capelli rasta; i luoghi in cui si muovono sono soprattutto le grigie periferie cittadine, quei quartieri dormitorio dove nascono spaventose leggende metropolitane. Nell'ombra di grattacieli fatiscenti attorno ai quali "i fiori morivano, l'erba avvizziva e le stanze si facevano buie e fredde" {8}, in New Town con strade dritte incorniciate da alberi di plastica e radici di cemento (*Zip e il carrello magico*), in quartieri residenziali trasformati in topaie (*Magia a Vinegar Street*, 2000), solo i giovani possono trovare del bello, perché sono gli unici a possedere la "chiave preziosa per accedere al regno della fantasia dove ognuno di noi, scaricata la zavorra delle ansie e delle paure, potrà scegliersi uno, due, cento ruoli diversi da interpretare" {9}.

La grandezza di Philip Ridley è proprio nel ricordare agli adulti di questa magia perduta; con il suo lavoro l'autore si è assunto la responsabilità di accompagnare ogni età, magari modulando i toni e abbandonando il lieto fine. Per comprendere appieno la potenza delle costruzioni di Ridley, consiglio di



affrontare due testi diametralmente opposti, il romanzo per ragazzi *Il favoloso Scribbolo* e il suo terzo film da regista, *Heartless* (2009); nel primo i graffiti cittadini diventano una forma artistica di aggregazione giovanile e uno strumento di riconoscimento in una società a misura di adulto, nel secondo simboli di primitive tribù metropolitane, che segnalano l'orrore intorno a noi... nel caos delle strade, nelle immagini televisive, nella sicurezza familiare. L'autore ci insegna a riconoscerlo, allenandoci fin da bambini a chiamare le cose con il proprio nome e a smascherare le apparenze{10}.

BIBLIOGRAFIA

Di seguito sono riportati i volumi di Philip Ridley editi nel nostro Paese; tra parentesi vengono indicati il titolo tradotto e la prima edizione italiana.

- 1988 - *Crocodilia* (*Crocodilia*, Mondadori, 2000).
- 1989 - *In the Eyes of Mr Fury* (*Gli Occhi di Mr. Fury*, Mondadori, 1997).
- 1989 - *Mercedes Ice* (*Mercedes Gelo*, Mondadori, 1998).
- 1990 - *Flamingoes in orbit* (*Fenicotteri in orbita*, Mondadori, 1995).
- 1990 - *Dakota Of The White Flats* (*Dakota delle bianche dimore*, Salani, 1999).
- 1991 - *Krindlekrax* (*Id.*, Mondadori, 1995).
- 1994 - *Meteorite Spoon* (*Il cucchiaino di meteorite*, Mondadori, 1995).
- 1995 - *Kasper In The Glitter* (*Kasper nella città splendente*, Mondadori, 1997).
- 1996 - *Dreamboat Zing* (*Sognasogni Zing*, Mondadori, 1998).
- 1996 - *Sparkleshark* (*Id.*, Adn Kronos Libri, 1998).
- 1997 - *Scribbleboy* (*Il favoloso Scribbolo*, Mondadori, 1998).
- 1998 - *Zinder Zunder* (*ZinderZunder*, Mondadori, 2000).
- 2000 - *Vinegar Street* (*Magia a Vinegar Street*, Mondadori, 2002).
- 2002 - *Mighty Fizz Chilla* (*Caccia al feroce Iellagel*, Mondadori, 2003).
- 2004 - *Daffodil Scissors* (*Narciso forbice*, Edizioni Corsare, 2008).
- 2005 - *Zip's Apollo* (*Zip e il carrello magico*, Mondadori, 2007).

FILMOGRAFIA

- 1990 - *The Reflecting Skin* (*Riflessi sulla pelle*).
- 1995 - *The Passion of Darkly Noon* (*Sinistre ossessioni*).
- 2009 - *Heartless* (inedito in Italia).

note

1. Sia Seth di *Riflessi sulla pelle*, che i due protagonisti del racconto *Fenicotteri in orbita* (dall'omonima raccolta), sono rapiti da alcune fotografie che mostrano orrori di guerra: nel primo caso la pelle di una bambina colpita dalle radiazioni della bomba atomica, nell'altro le atrocità commesse dai soldati americani in Vietnam.

2. L'anziana protagonista del racconto, presente nella splendida raccolta *Flamingoes in orbit* (1990), gira le scuole per tramandare attraverso la testimonianza diretta quello che ha subito, consapevole del fatto che i giovani conoscono la tragedia dei campi di sterminio solo attraverso il Cinema e i documentari che la rendono una finzione: "Perché, mentre assistiamo allo spettacolo, beviamo cioccolate o coca-cola o, se li danno in televisione, cambiamo canale e guardiamo qualcos'altro." (*Fenicotteri in orbita*, Milano, Salani,

2009, p. 63).

3. “Da bambino, quando avevo cinque o sei anni, andavo sempre a giocare vicino alla porta del Diavolo, insieme a Loverboy. A volte, io e Loverboy ci sfidavamo l’un l’altro a bussare e a contare fino a sette, prima di scappare via. Un giorno, avevo contato solo fino a quattro, quando la porta si spalancò e il Diavolo mi acciuffò. Ricordo ancora la paura che provai nel vedermelo davanti. [...] Per la prima volta nella mia vita, capii cosa significa essere spaventato a morte. Me la feci quasi addosso; non riuscivo a muovermi: i miei piedi erano incollati al marciapiede.” (*Gli occhi di Mr Fury*, Milano, Mondadori, 1994, p. 5).

4. Philip Ridley, *Fenicotteri in orbita*, Milano, Salani, 2009, p. 13. L’idea di spazi fisici per conservare la memoria di chi non c’è più, viene ripresa anche nei romanzi per ragazzi; in *Mercedes Gelo* (1989), la mamma del piccolo Timothy conserva in una camera museo “un’intera vita d’amore”.

5. Nel 1991 Ridley firmò la sceneggiatura di *The Krays - I corvi* di Peter Medak, che racconta dell’ascesa e della caduta di una coppia di gemelli che insanguinò le strade della Londra anni Sessanta; la prima parte del film affronta in maniera interessante l’infanzia dei due criminali e l’emergere dell’istinto per la violenza.

6. Il testo è del 1991, Ridley lo ridurrà per il teatro una decina d’anni dopo.

7. Philip Ridley, *Il favoloso Scribbolo*, Milano, Mondadori, 1998, p. 50.

8. Philip Ridley, *Mercedes Gelo*, Milano, Mondadori, 1996, p. 12.

9. Dall’introduzione del testo teatrale di Philip Ridley, *Sparkleshark*, Roma, Adn Kronos Libri, 1998, p. 5.

10. Per smascherare le apparenze Ridley indica anche la strada dei sogni; nel bellissimo *Gli occhi di Mr. Fury*, il protagonista fa un incubo in cui immagina la propria madre davanti ad un televisore: “Poi, con un gesto improvviso, si toglieva la pelle del volto, quasi fosse una maschera, e io mi trovavo a fissare un mostro verde, ricoperto di scaglie, simile a una lucertola gigante o a un drago” (cit., p. 33).

LE SIGLE CARTOON DELLE SERIE TV

di Loris Gualdi

Nostalgia Canaglia

Secondo alcuni studiosi, la nostalgia rappresenta una reale risorsa, capace di rendere le persone più forti, in quanto permette di rimettere assieme i pezzi del loro passato, in modo da rendere il presente un percorso di vita più sicuro e compatto.

Infatti, anche se alcune teorie sembrano appoggiarsi ancora sulla concettualità etimologica di “dolore del ritorno”, oggi, quella *Nostalgia Canaglia* cantata da Albano e Romina, rappresenta una reale fonte di positività, in grado di attivare impulsi comprovati. Proprio da queste sensazioni nasce questa comune percezione, indispensabile per mantenere l'identità ancorata al nostro passato.

Questa tipologia di impulso appare di certo più radicata all'interno del periodo adolescenziale, ma può riguardare generici episodi mnestici di quando si era più giovani.

Spesso ci si ritrova in maniera serenamente melanconica a riguardare il nostro passato, forgiando nella memoria a lungo termine ricordi e sensazioni, spesso legati a situazioni relazionali, alla musica, ai film ed ai libri. Proprio dalla musica partiremo in questa breve trattazione, addentrandoci in maniera trasversale all'interno del mondo cartoon.

Ponendo un accorto accento su un inevitabile confronto tra la prima (1978-1989) e la seconda (1990-2000) generazione di cartoni animati, spinti dall'approccio contemporaneo di rivisitazione, ci inoltreremo tra le note delle sigle televisive che hanno donato felicità ai bambini che oggi bimbi non sono più.

Appare ovvio e forse inutile sottolineare come questa libera prolusione non abbia in sé nessuna arrogante pretenziosità. L'articolo che sto scrivendo scavando nel bagaglio dei miei ricordi, vuole essere solamente una piccola apertura ragionata su quello che le canzoni dei cartoni animati in Italia hanno rappresentato. Un'Italia che in quegli anni appariva ormai pronta a guardare all'oriente.

La Goldrake Mania

L'interesse per le serie tv a cartoni animati in Italia è probabilmente iniziata con la *Goldrake mania*, data a battesimo il 4 aprile del 1978. Con il senno di poi, infatti, quel giorno è probabilmente da considerarsi un evidente rito di passaggio.

Una sorta di rituale di iniziazione (non me ne voglia Arnold Van Gennepe) che milioni di bambini e genitori hanno vissuto. L'immagine di *Goldrake*, complice l'enorme successo, fu adeguatamente sfruttata a livello di merchandising, similmente a quello che oggi viviamo con l'invasione di *Peppa Pig*, tanto semplice quanto geniale format realizzato dai britannici Neville Astley e Mark Baker. Il successo italiano di *Atlas Ufo robot*, probabilmente, è dovuto all'originalità di un prodotto per noi nuovo, anche se buona parte di quello straordinario successo mediatico si ebbe grazie all'opera di Vince Tempera e Ares



Tavolazzi che, con il loro 45 giri *Ufo robot/Shooting star*, giunsero all'inatteso disco d'oro.

Il lato A del singolo ci offriva un viaggio tra synthesizer, tastiere e fiati, presentati come essenziali elementi di ragionato appoggio per voci (tra le quali un Concato agli esordi), e controvoci, armonizzate attorno ad un chorus portante.

Il giro di basso che ha conquistato moltissimi di noi, ascoltato ancora oggi, ci restituisce una traccia arrangiata alla perfezione. Se poi il lato B rappresentava un

ridondante contenitore beat dance, impensabile oggi con i suoi rimandi funky, il successo si concretizzò definitivamente con la pubblicazione di *Goldrake/Vega*, in cui il meno accattivante b side era fagocitato dalla splendida e ormai immortale *Goldrake*, riportata in auge dall'ispirata versione di Alessio Caraturo, capace nel 2004 di trasformare la mitologica sigla in un'intimistica e deliziosa versione melanconica dell'opera scritta da Luigi Albertelli.

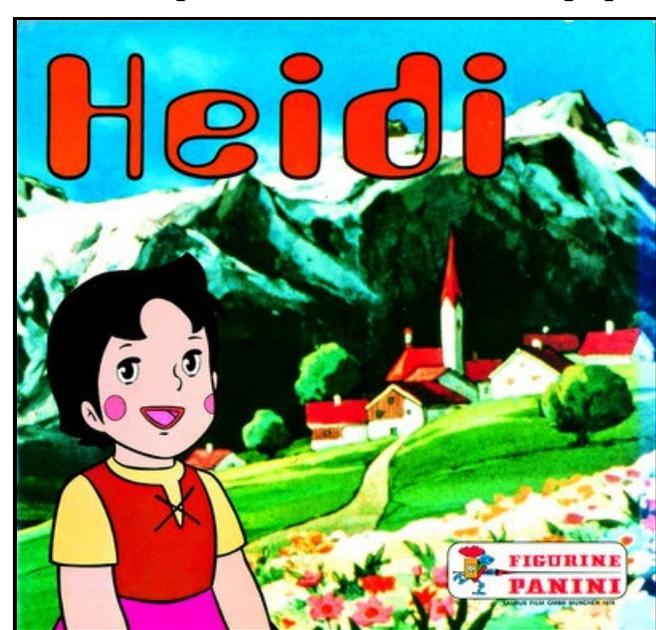


La forza espressiva delle sigle televisive di prima origine, come dimostrano decine di esempi, sono state tramandate di generazione in generazione, attraverso diversificati binari comunicativi in grado di

andare ben oltre ai cicli delle repliche televisive. Un esempio concreto sono state, e in alcuni casi sono ancora, le tribute band che, nel tempo, hanno fatto delle cartoon songs la loro chiave di volta. Dall'immenso contenitore reperibile (in parte) su YouTube, potreste imbattervi nel pop-punk-rock degli Amici di Roland, nel grezzo ska della Banda Margot o nel mondo degli Animetal, curiosa band giapponese che ripropone in salsa heavy, coverizzazioni ri-arrangiate con ottima maestria. Nel marasma di proposte però c'è un gruppo degno di una citazione particolare: I Clyde e la sua banda. Il monicker, ripreso dalla serie del *Wacky race-Le corse pazze*, ci introduce nel folle mondo Skartoon, in grado di coinvolgere e divertire con il suo ritmo in delizioso levare. Le versioni di *Mila e Shiro* e *L'uomo tigre* vi faranno danzare liberando i pensieri proprio come solo lo Ska riesce a fare.

Pur considerando l'inevitabile e imprescindibile principio di soggettività, ritornando sui nostri passi, il breve viaggio intrapreso non può che condurci al cospetto di Tatsuya Yasuda, matita di *Jeeg Robot d'acciaio*, la cui sigla è ancora oggi una delle più apprezzate. L'original soundtrack italiana, assestata su di un fragile dna prog, porge alle percussioni un ruolo d'impatto, ben sviluppato attorno alla calda e profonda voce soul di Fogus, nom de plume Roberto Fogù, per anni confuso con Piero Pelù. La leggenda urbana, più volte smentita dal frontman dei Litfiba, ha però lasciato un curioso e divertente risvolto; Pelù, cavalcando il tormentone, ha deciso di incidere realmente la sigla nel 2008, donando al brano una convincente rivisitazione armonica.

Il nostro amato Robot d'acciaio è stato però al tempo cantato anche da Mal dei Primitives ed in seconda battuta dai Superobots, collettivo di musicisti dall'instabile line-up, al quale si deve un altro piccolo capolavoro: *Fantaman*. La voce della band è stata per un definito periodo quella di Douglas Meakin, abile ad accompagnarci per anni, attraverso successi come l'immortale *Candy Candy*, lirica in cui la voce di Liverpool appariva in grado di offrire uno scheletro compositivo semplice ma di gusto. Infatti, se diamo un attento ascolto a brani come *Sampei*, ancorando la traccia al periodo in cui è stata composta, sembrano palesarsi chiari intarsi di pop-rock ormai dispersi dalle perfettibili sigle contemporanee.



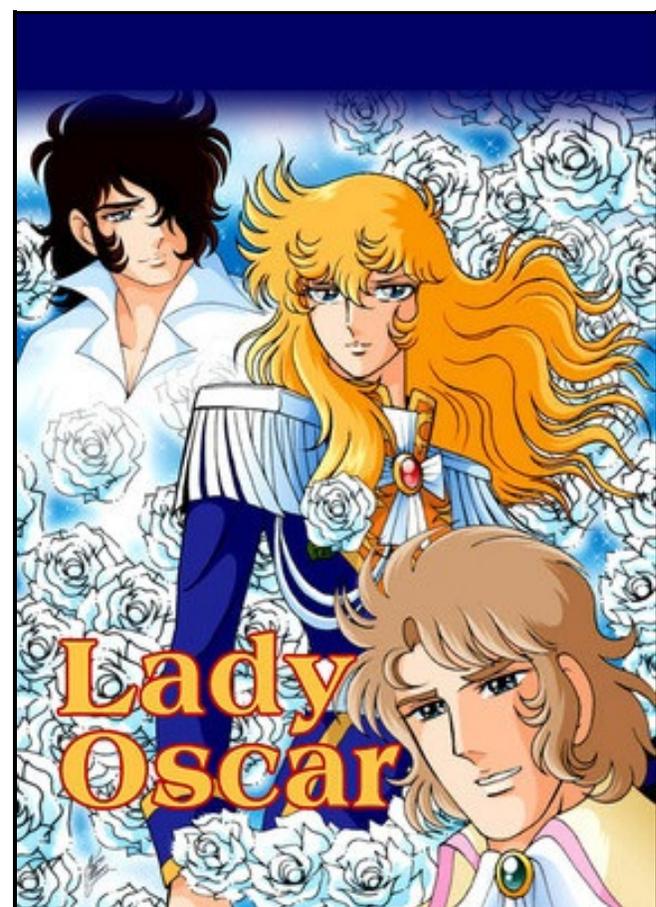
Ma, non potendo divagare sull'argomento, siamo costretti a tornare sul nostro sentiero per incontrare la piccola e tenera Heidi, riportata in vita da dileggi discotecari negli anni '90 e da giochi death metal dal video sharing. La popolare sigla, cantata da Elisabetta Viviani, arriva ai nativi digitali come capace di coinvolgere gli spettatori con i suoi curiosi jodel altoatesini ed i suoi impostati call and response. L'arrangiamento, per certi versi ingenuo e troppo semplicistico, ha avuto nel tempo la possibilità di offrirsi a diverse generazioni, attraverso un approccio diretto e spensierato, che non ritroviamo di certo nell'oscurità estetica di *Capitan Harlock*. La serie del pirata tutto nero, pur incorrendo sotto la scure della censura

nostrana spaventata dalle venature anarco-insurrezionaliste, ebbe un ottimo riscontro non solo di critica, ma anche di vendite. Infatti, il 45 giri, con il suo avvolgente beat legato ai tempi, ci restituisce ancora oggi una canzone, certamente distorta dai ricordi felici d'infanzia, ma innegabilmente rifinita, nonostante l'abuso di corallità, intercalata tra charleston e trombe dalle aperte tonalità, pronte ad

anticipare la chiusura di un decennio.

Gli anni '80

Il passaggio agli anni '80 avviene, però, senza un'apparente necessità di rinnovarsi, il cambio di decade non ha più di tanto coinciso con una radicale rivisitazione di partiture e sonorità. Le tracce, arrivate poi al successo, sembravano possedere un sottile *trait d'union* con le opere precedenti. Infatti continuarono a maturare le cosiddette idee d'autore, proprio come dimostrò lo straordinario impatto sonoro di *Daitarn 3*, nella quale ritroviamo ancora le parole di Albertelli e le note di Vince Tempera, celati dietro allo pseudonimo di Micronauti.

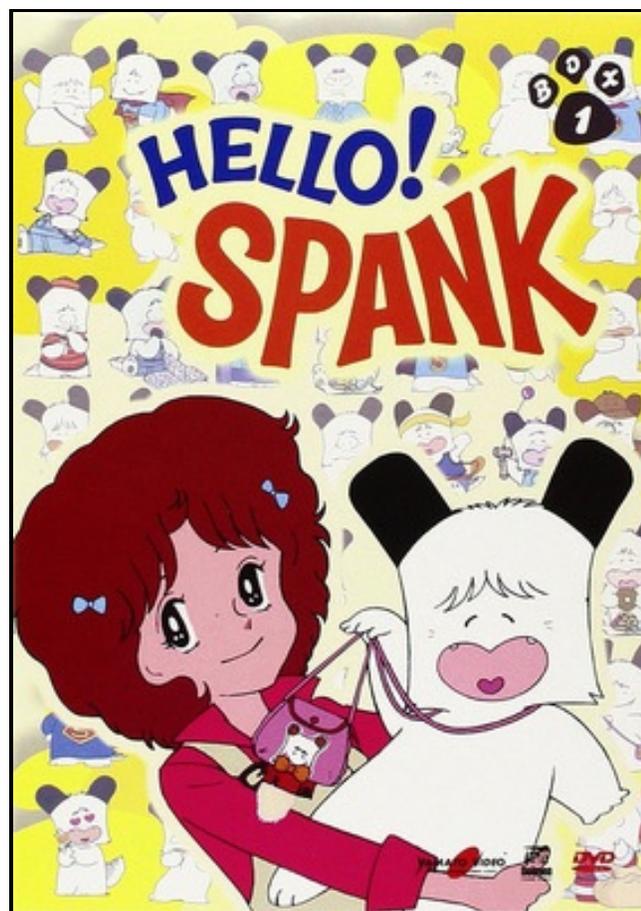


Ma, alcuni di voi potrebbero iniziare a chiedersi il motivo per il quale molti musicisti ed autori celassero la loro reale identità dietro a curiosi nome d'arte. Beh...non ominando Cristina D'avena appare lapalissiano pensare al mondo dei cartoon, mi chiedo dunque provocatoriamente, se qualcuno di voi lettori riuscirebbe a sentire cantare dall'interprete bolognese un brano scritto da Guccini(?). Purtroppo, volenti o nolenti esiste il rischio di rimanere inchiodati al proprio personaggio, proprio come accade nel mondo filmico, basti pensare a Erin Moran (la Joni di *Happy Days*) o a Daniel Radcliffe (l'Harry Potter della saga ispirata all'opera omnia di J. K. Rowling). Pertanto, in quegli anni, il rischio di rimanere etichettati è stato così eluso proprio grazie a particolari pseudonimi di copertura. Questa però non era una vera e propria preoccupazione comune a tutti gli autori, infatti molte band specializzate in cartoon non hanno mai nascosto il loro credo artistico, senza valutare le possibili conseguenze artistiche che un approccio sui generis avrebbe portato.

Gli anni '80, similmente al lustro precedente, continuarono a sfornare piccole perle musicali. Tra di esse non possiamo che citare *Lamù, la ragazza dello spazio*. La traccia, avvolta da un piccolo ed irrisolto mistero, però non è mai stata pubblicata ufficialmente e non si conoscono né gli interpreti, né gli autori. Il danzante ritmo, sorretto da coretti d'appoggio si interrompe all' 87° secondo... dopo il quale nulla più ci è dato sapere. Sul medesimo livello compositivo ritroviamo la sigla di *Lady Oscar*, diventata vera e propria icona di quegli anni. Il brano ci offre uno sviluppo cripto-settecentesco raccontato in note da I Cavalieri del Re (Riccardo Zara-Claudia Serina-Jonathan Zara-Serena Serina... vale a dire mamma, papà, figlio e zia!). La tecnica accuratissima di questa one family band, si caratterizzava su una concettualità multi traccia, ridefinita attraverso un accorto utilizzo della stereofonia, in cui riverberi e ritardi agivano in maniera da ottenere una maggiorazione della profondità sonora.

Quelli erano anche gli anni di *Hello Spank*, inizialmente raccontati dalle note dei Aiko & Company, poi sostituiti negli anni '90 dal monopolio D'avena, definendo i contorni di un incomprensibile e poco graduale mutamento stilistico che finì per definire un cambiamento pronto a evidenziare un oggettivo crollo compositivo irreversibile (“[...] mio dolcissimo scugnizzo pasticcione” si canta nella nuova versione di *Spank*).

Un cedimento strutturale ben metaforizzato dai mutamenti sonori di sigle come *Lupin*, in (dis)armonia proporzionale al colore della sua giacca ed ai tratti deformati nel tempo. Infatti, percorrendo la genesi del ladro gentiluomo, dopo l'incomprensibile scelta di *Planet'O* (il testo allude a pratiche cripto-erotiche attuate dai pirati del misterioso Planet O), la serie seconda viene introdotta da *Lupin (Fisarmonica)*, splendido arrangiamento di Franco Micalizzi, in cui un'aura francofona ci accompagna tra le note di un celato waltzer dell'Orchestra Castellina-Pasi. Ma dietro l'angolo, ahimè, si inizia ad intravedere una fine del decennio ci lascia in eredità *Lupin, l'incorreggibile Lupin*, che nonostante l'effetto tormentone, delinea ancora un'incontrollabile rimpianto per il predecessore.



...ma questa è un'altra storia

Questo però non vuol dire che gli anni novanta abbiano fornito un peggioramento tout court. Infatti, nonostante un poco salutare predominio stilistico voluto dalle reti Mediaset, certamente si può trovare qualcosa da salvare dall'oblio... ma questa è un'altra storia.

LUPIN the Third



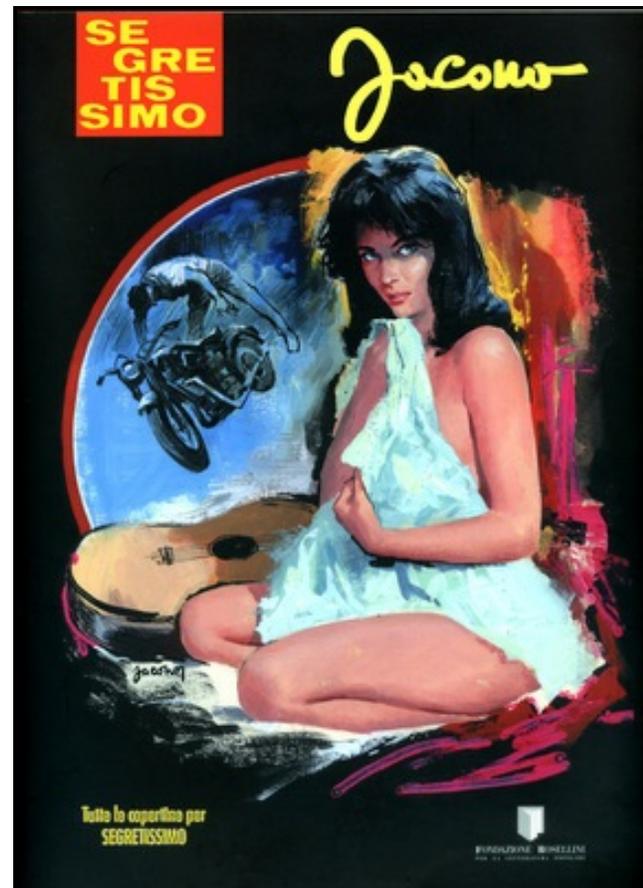
Fujiwara Mine / Lupin the Third / Osamu Tezuka / Gensho / Gensho / Gensho

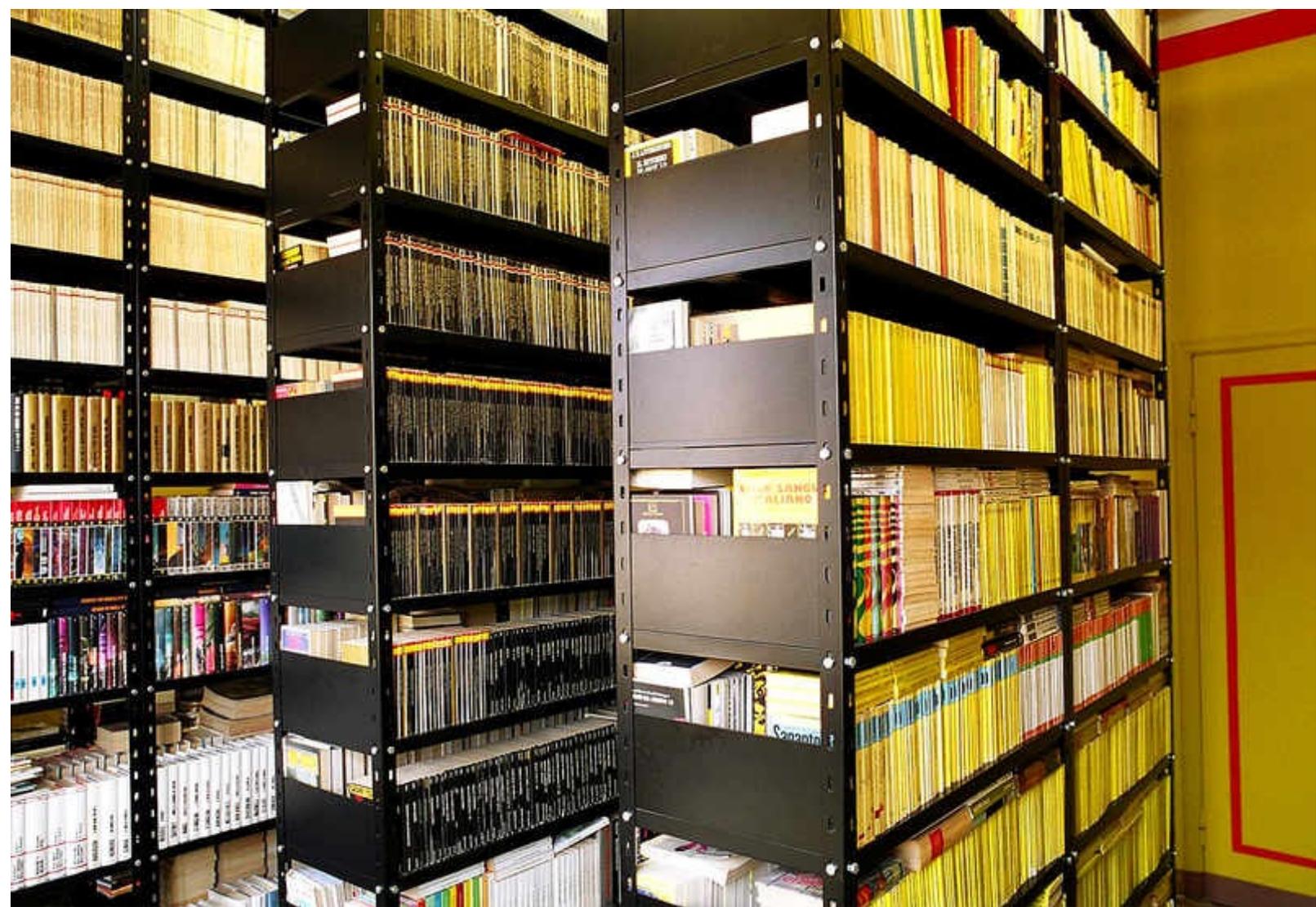
AVVENTURA A SENIGALLIA

Di Corrado Farina

No, non è il titolo di un film della serie *Avventura a...* (*Road to...*) che verso la metà del Novecento portava in giro per il mondo Bob Hope, Bing Crosby e Dorothy Lamour. Le destinazioni erano ovviamente esotiche, e altrettanto ovviamente ricostruite negli studi hollywoodiani della Paramount: cosa che non importava a nessuno perché bastava che Bob facesse ridere, Bing cantasse e Dorothy blandisse gli impulsi erotici dei maschi americani senza rischiare di impigliarsi fra le maglie del codice Hays. No, qui siamo ai giorni nostri e il titolo va inteso come [L'] avventura [è] a Senigallia. Forse anche così non è molto chiaro? Forse no, in effetti, perché non si capisce cosa possa collegare una tranquilla cittadina balneare della costa adriatica al concetto di avventura. Per capirlo, dovete seguire le seguenti istruzioni: prendete il treno per Senigallia, uscite dalla stazione e voltate immediatamente le spalle al mare, alla spiaggia e agli ombrelloni. Di fronte, vedrete un parcheggio e un viale. Attraversate entrambi e vi troverete davanti a un cancello verde contraddistinto dal numero 21. Sul pilone di destra ci sono due cartelli, uno giallo e uno rosso. Quello giallo reca due scritte: Fondazione Rosellini per la letteratura popolare e La camera gialla; quello rosso la scritta Archivio italiano del fumetto del XX secolo.

Varcate la soglia. Circondata da un piccolo giardino, ecco presentarsi ai vostri occhi una villetta della fine degli anni Cinquanta che meno avventurosa di così non potrebbe essere. Salite una breve scaletta e spingete la porta che c'è in cima: che forse (speriamo) cigolerà sinistramente anche se i cardini non sono arrugginiti.





Perché, malgrado le apparenze, l'avventura abita proprio lì. Siete entrati nella biblioteca della Fondazione Rosellini, nata nel 1997 per promuovere e valorizzare la letteratura popolare in tutte le sue forme. Dovunque volgate gli occhi vedete file e file di scaffali traboccanti di materiale cartaceo: più di 60.000 pubblicazioni, fra libri, riviste e dispense, illustrati e non. Quasi tutto ciò che fra la fine dell'Ottocento e la fine del Novecento è stato pubblicato in Italia di sapore avventuroso, che si tratti di gialli o di fantascienza, di cappa e spada o di western, di amore o di guerra.

Il nucleo originale di questa *originale* biblioteca è costituito da tutta la carta stampata accumulata nel corso di una vita da Adriano Rosellini, nato proprio a Senigallia nel 1936: il quale, dopo essersi laureato in giurisprudenza a Roma, ha poi svolto per trent'anni l'attività di magistrato arrivando fino al grado di Presidente di Sezione della Corte di Cassazione. Grande ricercatore di libri, fumetti e pubblicazioni a dispense, con particolare interesse per quella *letteratura popolare* che nelle altre biblioteche non è accolta o è trattata da Cenerentola, Rosellini ha creato la Fondazione che porta il suo nome con il duplice scopo di salvare dalla dispersione le sue collezioni e di promuovere iniziative di studio volte a illuminare angiporti letterari poco e male illuminati dalla cultura ufficiale. Il primo obiettivo della Fondazione si concretizza proprio nella biblioteca, che è aperta al pubblico ma solo previo appuntamento. Chiunque sia stato adolescente negli anni del Novecento non potrà non sentirsi battere il cuore riconoscendo a prima vista la lunga fila di dorsi della rossa Romantica Sonzogno (Zane Grey, Baronessa Orczy, Valerio Pignatelli e Gaston Leroux); o le pile di dispense popolari di Perino, Nerbini e

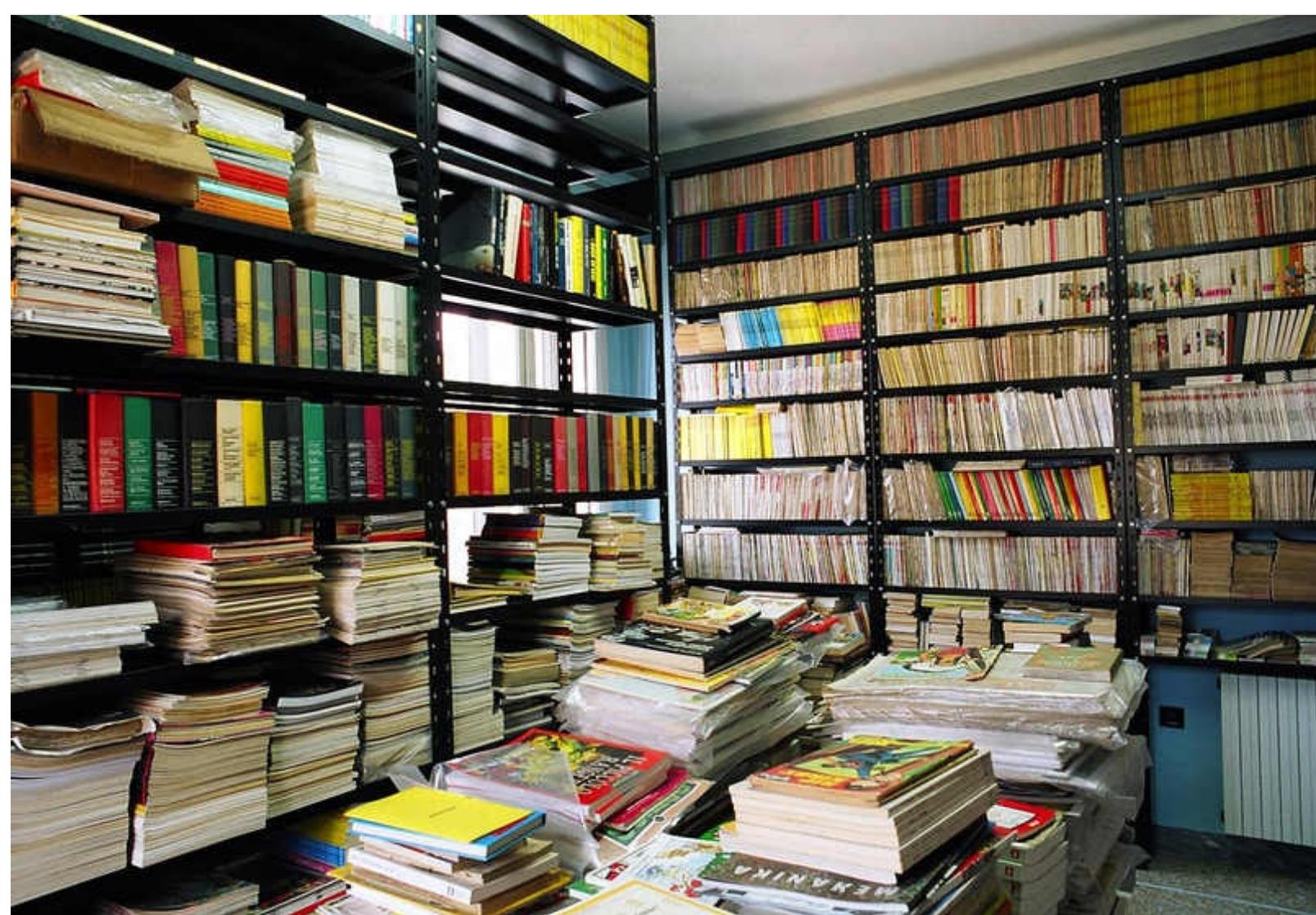
Cino Del Duca (Lord Lister, Nick Carter, Buffalo Bill e I tre Boy-scouts, senza dimenticare i padroni delle ferriere e le fanciulle abbandonate la sera delle nozze); o ancora, l'opera omnia (dicesi omnia) di Liala e le collezioni integrali (dicesi integrali) di collane come "Omnibus" e "Urania" della Mondadori, o la popolare "Salgari" della Carroccio.

Ma il settore più vasto, tanto da occupare una intera stanza (non a caso con le pareti dipinte di giallo: eccola, la camera gialla!), è rappresentato dall'editoria poliziesca in tutte le sue varianti, gialla, nera, spionistica, mystery, polar, hard boiled e via etichettando. La parte del leone la fanno ovviamente i "Gialli Mondadori" nelle loro successive incarnazioni e spin-off di prima e dopo la guerra, ma non mancano "I gialli delle tre scimmiette" di Garzanti, "I gialli che scottano" di Longanesi e l'arcipelago praticamente sconfinato delle collane e collanine delle case editrici minori. Opere di scrittori di tutto il mondo (non ne citiamo nessuno per non fare torto agli altri, ma sono tutti lì), tradotti in italiano ed editi nel nostro Paese. Vedere per credere.

La vostra inevitabile sindrome di Stendhal, latente fin da quando siete entrati, deflagra probabilmente in tutta la sua virulenza quando prendete in mano questo o quel volume. Perché ognuno ha una copertina policroma, se non anche delle illustrazioni interne. Sono copertine figurate di alto artigianato, atte ad *agganciare*, fin da un'occhiata distratta a un'edicola o agli scaffali di una libreria, l'attenzione del lettore; e che hanno contribuito in modo determinante al grande successo della letteratura popolare nel Novecento. È tutta una rapinosa iconosfera di mani che impugnano pistole, di fanciulle discinte insidiate da ceffi da galera o da alieni, di spadaccini in duello e di Tigri della Malesia all'abbordaggio, che ci restituiscono non solo il fascino dell'avventura ma anche quello (grafico e culturale) degli anni in cui furono realizzate. Molti autori di queste immagini, soprattutto di quelle dei primi decenni, sono tuttora sconosciuti, ma man mano che ci si avvicina alla metà del secolo vengono allo scoperto le rispettive identità; e quanto sia *alto* questo tipo di artigianato lo dicono i nomi degli artisti coinvolti, fra cui (solo per restare agli italiani) troviamo Giorgio Tabet, Carlo Jacono, Karel Thole, Cesare Avai, Walter Molino o Rino Albertarelli. E qui ci fermiamo perché se no esauriamo lo spazio a disposizione. Perché c'è un secondo obiettivo di cui dobbiamo parlare, che Adriano Rosellini e la Fondazione sistematicamente perseguono: quello di portare a conoscenza di studenti e studiosi la letteratura popolare del Novecento attraverso una propria attività editoriale, con reprint di opere ormai rassegnate all'oblio, *reference books* illustrati e opere inedite. Rientra nella prima categoria, ad esempio, *Le novantanove disgrazie di Saverio Acca* (2005), cronache semiserie della vita di un professore anarchico in un paesello di provincia. Scritto da Mario Puccini, letterato senigallese più noto come autore di stampo verista, il romanzo era stato pubblicato a puntate sul quotidiano milanese "L'Ambrosiano" nel 1938, illustrato, puntata per puntata, da quasi 200 disegni di un giovane Giovannino Guareschi: la sua riproposta in volume con gli stessi disegni ne mette in risalto l'inevitabile



datazione ma rappresenta al contempo una godibile operazione di archeologia letteraria del Novecento. Una chicca, anche se ovviamente di nicchia.

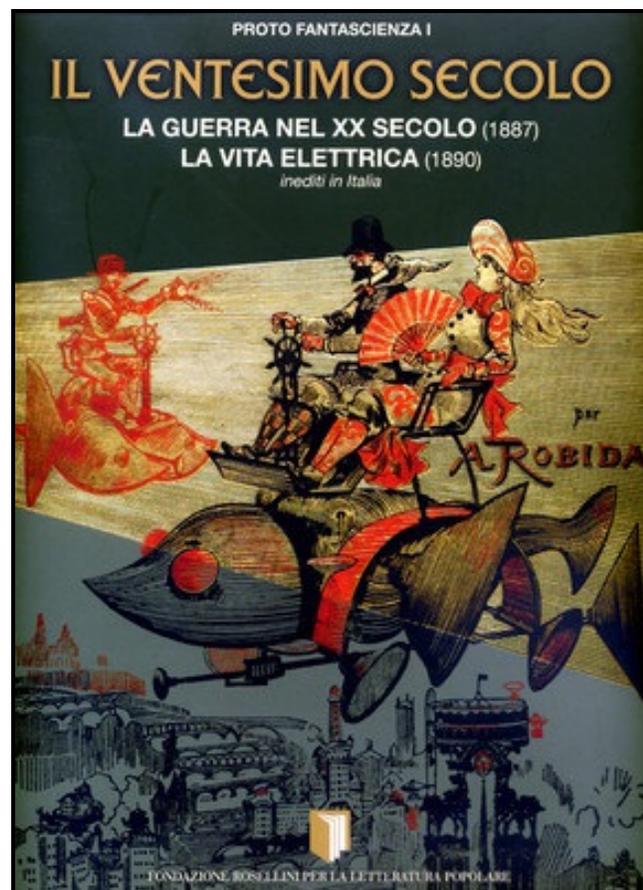


I *reference books* sono destinati invece a un pubblico più vasto: poiché se gli studiosi e i collezionisti della letteratura popolare anteguerra sono pochi, quelli del secondo dopoguerra sono invece moltissimi. E volumi che riproducono a colori tutte (dicesi tutte) le copertine di collane storiche come “Segretissimo” (Carlo Jacono) o “Urania” (Cesare Avai, Carlo Jacono ed altri, fino all’irruzione definitiva di Karel Thole) sono opere da tenere in evidenza sugli scaffali per averli pronti in caso di emergenza, sia essa provocata da necessità di approfondimento o da crisi nostalgica.

E passiamo agli inediti. È inedito, per esempio, un volume dedicato a due opere di Albert Robida, *La guerra nel XX secolo* (1887) e *La vita elettrica* (1890). Di Robida, Sonzogno pubblicò nel 1885 *Il XX secolo*, ma questi due *seguiti* non erano mai stati tradotti dal francese in italiano. Hanno provveduto adesso, per la Fondazione, Edgardo Rodia e Franco Spiritelli, in un volume di grande formato che ci restituisce due testi fondamentali e abbastanza sconosciuti della profantascienza ottocentesca (introdotti, con la competenza che tutti gli conoscono, da Gianni Brunoro). Gran parte delle invenzioni previste da questi libri, come pure da quelli del coetaneo Jules Verne, fanno ormai talmente parte del nostro quotidiano da meravigliarci che all'epoca suonassero fantasiose. Ma la capacità divinatoria, seriosissima e un po' accademica in Verne, è temperata in Robida da una costante ironia che rende i suoi libri molto più godibili: anche e soprattutto per la gran mole delle fantastiche illustrazioni (in bianco e nero e a colori) di cui il multiforme autore corredeva i suoi testi e che il volume della Fondazione riproduce fedelmente.

È inedito anche l'ampio saggio di Pasquale Pedone *Le radici del noir* (2009), che analizza "il noir americano classico dal primo al secondo dopoguerra" gettando continui grappini d'abbordaggio dal vascello della letteratura a quello del cinema coevo, con una quantità di riproduzioni (copertine di libri, fotogrammi e locandine di film *storici*) da dare il capogiro.

È inedito infine Jeff Hawke / Lance McLane (2014), su cui dobbiamo spendere qualche parola di più non solo perché è l'ultimo nato editoriale della Fondazione, ma perché finora non abbiamo parlato dei fumetti, presenti anch'essi in gran copia nella Biblioteca in cui siete entrati (ricordate il secondo cartello, al pilone del cancello d'ingresso?). Non ne abbiamo parlato finora perché le collezioni presenti sono decisamente più *giovani* delle consorelle libresche, essendo quasi tutte successive al cosiddetto *Rinascimento del Fumetto*, ovvero a quel 1965 che vide apparire nelle edicole il primo numero della rivista "Linus". Roba di ieri, insomma, di cui basta segnalare la rilevante presenza ("Linus", "Eureka", "Il



Mago” e Bonellidi d’epoca a spiovere).

E veniamo a Jeff Hawke / Lance McLane.

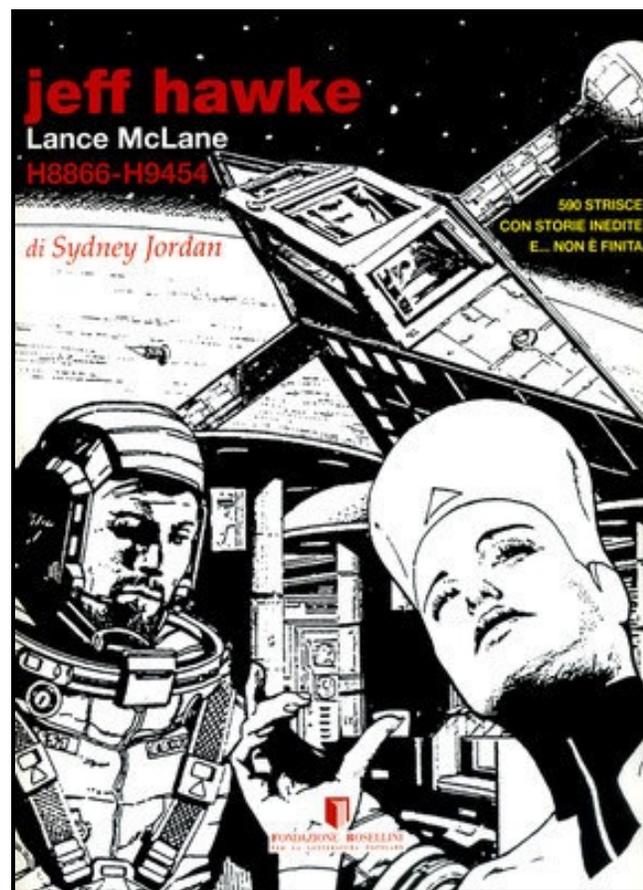
Almeno il primo di questi due nomi è ben noto a chi abbia frequentato le pagine di “Linus”. Jeff Hawke, che arriva in Italia nel maggio del 1965 sulle pagine del secondo numero della rivista, è un pilota della Royal Air Force che dopo essere incappato in misteriosi esseri incorporei viene proiettato negli spazi intergalattici. Le sue avventure erano apparse in strisce quotidiane sul britannico “Daily Express” fin dal febbraio 1954 e avevano rivoluzionato il fumetto di fantascienza, affidato fino ad allora a eroi americani tutti d’un pezzo come Brick Bradford o Flash Gordon.

L’autore, lo scozzese Sydney Jordan, non attingeva a questi modelli del passato ma alla letteratura omologa, che proprio in quegli anni dava il meglio di sé: autori come Ray Bradbury, Robert Sheckley o Isac Asimov stavano trasformando la fantascienza delle origini, basata per lo più su dischi volanti, mostri e giovinette scollacciate, in un genere distopico tutto nuovo che si serviva dello spazio interstellare per parlare del pianeta Terra e affrontare problemi tutti nostrani di carattere sociale, politico o addirittura filosofico.

Jordan non tarda a mettersi sulla loro scia grazie all’apporto determinante dell’amico William Patterson, che dal 1956 al 1969 si fa carico dei testi, lasciando a lui la parte grafica. È in questo lasso di tempo che la serie si impenna: a poco a poco, senza rinunciare all’avventura spaziale ma immettendo nelle storie e nei dialoghi una ironia molto *british*, Patterson trasforma un eroe banalotto in una specie di ambasciatore dell’umanità presso civiltà aliene sparse nell’universo: civiltà popolate da personaggi logorroici e causidici, che permettono a Jordan di sbrigliare la sua fantasia grafica, dando loro fattezze che spaziano dalla robotica alle scienze naturali, in un universo a cavallo fra il noir e il grottesco che (per tornare alla Francia dell’Ottocento) non sarebbe dispiaciuto a Grandville.

L’abbandono di Patterson, nel 1969, innesca un singolare meccanismo editoriale: Jordan porta avanti la serie per qualche anno e poi la chiude. Crea un nuovo vagabondo delle stelle, Lance McLane, che somiglia vagamente a Jeff Hawke ma vive un secolo più avanti di lui, quando la Terra è stata semidistrutta da una nuova glaciazione; sennonché dall’America chiedono all’autore nuove storie di Jeff Hawke e lui gli rifila quelle di McLane spiegando che si tratta di Hawke, caduto in un buco nero e rinato sotto nuove spoglie. Oplà, il gioco è fatto.

Sennonché in Italia se ne sa pochino, perché la Milano Libri, che nel 1975 ha avviato la pubblicazione integrale delle strisce di Jordan in una serie di volumi di grande formato, nel 1990 interrompe l’iniziativa con la striscia numero 8865, a salto mortale avvenuto. Cosa sia successo in seguito a Hawke/McLane lo veniamo a sapere solo adesso, grazie a questo volume della Fondazione Rosellini che parte dalla striscia 8866 per arrivare alla brusca fine della saga, troncata in medias res con la striscia



9454. Certo, non siamo più all'altezza delle storie scritte da Patterson, ma questo non vuol dire che anche in questi colpi di coda finali non ci siano cose pregevoli, come il personaggio dell'androide Fortuna, o certe sequenze ambientate su un pianeta Terra stritolato dai ghiacci. Senza contare che, soprattutto per i collezionisti, colmare le lacune è sempre impresa al di là di ogni merito. Potremmo continuare a lungo, ma lo spazio a disposizione è finito. Chiudiamo con un piccolo *avviso ai naviganti*: tutti i libri di cui abbiamo parlato non li trovate facilmente in libreria ma solo on line (<http://www.fondazionerosellini.it>, tel. 071/63144 - 071/7928350). Ma, se date retta a chi scrive, un biglietto di treno per Senigallia è sempre la soluzione migliore.

LIVRES OBJETS D'ART

di Maurizio Loi

Siamo nella Svizzera Romanda, a Saint Pierre de Clages, Villaggio del Libro, che ospita ben sette librerie aperte durante tutto l'anno. Qui alla fine di agosto si tiene *La Fête du Livre*, un'importante fiera libraria che vede ogni anno la partecipazione di un centinaio di espositori, venuti da tutta la Svizzera e da diversi paesi d'Europa.

Au Coquelicot Librairie Aromatique

Sulla piccola piazza al centro del paese si affacciano una chiesa in perfetto stile romanico-carolingio e alcune librerie. Da qui una stretta viuzza ci porta alla Maison du Livre, entriamo *Au Coquelicot*, la libreria antiquaria e *aromatica* di Pierre Antoine Favre. Un lieve sentore di essenze profumate ci accoglie mentre saliamo i gradini dell'ingresso. Nell'interno tutto in legno, un minuscolo corridoio tappezzato di libri si affaccia su stanzette dai bassi soffitti. Scaffalature alle quattro pareti, tavoli e tavolini, valigie e cassapanche, tutto è ricolmo di libri.

Salendo al piano superiore, si passa da stanze dove s'impilano volumi e volumoni d'arte, fotografia, escursioni in montagna, ad altre dedicate alla teosofia e all'esoterismo, fiancheggiate da vicino da raccolte di fumetti, bandes dessinés, album dove ritroviamo personaggi noti come Tintin, Mickey Mouse, Bécassine, Babar, etc. Vi è anche una piccola cucina, sui cui fornelli sono posate pentole e casseruole di rame dalle forme eleganti ed antiche. Bisogna dire che Pierre Antoine ha esercitato a lungo il mestiere di cuoco in alcuni dei migliori ristoranti della Svizzera Romanda, e ora, dedicandosi esclusivamente alla cucina vegetariana, prepara qui i suoi pasti semplici e raffinati.

Ovunque, invitanti sofà e poltroncine d'epoca, alle pareti quadri, manifesti, oggetti d'antiquariato, ninnoli strani, oggetti curiosi, scovati presso rivenditori e brochantes. Sino a poco tempo fa Pierre disponeva di un furgoncino Volkswagen Westfalia, quello con un cucinino, per trasportare libri e curiosità varie nelle fiere di tutta la Svizzera. In questo suo continuo viaggiare Pierre Antoine, che è insieme libraio, collezionista, antiquario, fotografo e gallerista, ha trovato molti degli oggetti che rendono la sua libreria simile ad una Wunderkammer, ad un Cabinet de Curiosités. Non manca un lato da alchimista, nella sua passione nel distillare profumi, nel creare creme di bellezza ed unguenti, nel proporre mieli, tè, tisane, infusioni di qualità. Nel minuscolo studiolo campeggia un vaporizzatore al quale si deve il delicato profumo di erbe aromatiche che pervade la libreria.

Sovente in questi spazi vengono ospitate esposizioni di artisti regionali o internazionali, ai loro primi passi o affermati da tempo. L'ultima mostra si chiama *Livres Objets D'art*, si è tenuta nell'estate del 2014, e questa ne è la breve storia, raccontata dallo stesso Pierre-Antoine.



Intervista a Pierre-Antoine Favre

Pierre, oggi a Le Coquelicot, la tua Libreria-Galleria, si è tenuto il vernissage della mostra Livres Objets d'Art. Com'è nata l'idea di questa bella esposizione, che per molti aspetti rappresenta una novità così interessante?

Ho scoperto i “Livres Objets d'Art” leggendo un articolo in un giornale locale, Bernese, che la mia amica Mei Hold mi ha indicato; poi, sono andato a vedere le vetrine di un Bouquiniste nella città vecchia: Alexander Wild, un “Vieux Crocodile-Bouquiniste”.

Con “vecchio cocodrillo” voglio dire che è un libraio installato là, da... dei lustri. In quella vetrina erano esposti quei Libri... là, e ho avuto un “Coup de Cœur” per queste trasformazioni, una diversa dall'altra, alcune delle quali erano delle vere Opere d'Arte.

Poi sono andato a visitare i siti internet menzionati nei manifesti che erano esposti nella vetrina. Nel sito di UniBookKat, c'erano le opere dell'Artista italiano Riccardo Bargellini, in quello dell'Atelier Rohling di Berna si potevano vedere i lavori di altri artisti.

Di colpo ho trovato l'idea, “Super”, e l'ho ripresa per la mia Libreria-Galleria al “Village Suisse du Livre” di Saint-Pierre-De-Clages.

LIVRES OBJETS D'ART

FRANCOISE CARRUZZO

ELVIO RICCA

FABIENNE SAMSON

NASMA AL AMIR

GILLES-EMMANUEL FIAUX

JOSYANE RODUIT-GAUDIN

NOB ODY

ANDREA+GIOIA MARCHEGIANI

PIERRE-ANTOINE FAVRE

PAUL JENNI

ANNA& MAURIZIO

LOÏ

ST. PIERRE-DES-CLAGES
VERNISSAGE LE 26. 07.14.

10 H.-18H. NON-STOP



Où ça??

AU COQUELICOT

JUSQU'A ?

...ON VERRA..

www.aucoquelicot.ch

info@aucoquelicot.ch

INVITATION

079 3706136



E gli artisti che sono in esposizione, come sono entrati in questo tuo nuovo progetto?

Ho contattato immediatamente Françoise Carruzzo che si è detta subito d'accordo a partecipare, lei è della regione ed è un'Artista molto rinomata. Secondo contatto Elvio Ricca, che aveva già esposto Au Coquelicot, anche lui è della partita, poi Josyane Roduit-Gaudin, entusiasta dell'idea... ecco dunque che sono già in tre!

Poi, una telefonata da Berna, i Marchegiani hanno voglia di fare qualche cosa anche loro! D'accordo, evidentemente! Ed eccone ancora due, bravò!

Nel frattempo ho inviato una mail, poi sono andato a trovare nella sua fattoria sperduta tra il Canton de Vaud ed il Canton de Fribourg, Fabienne Samson che fa delle bellissime cose, anche lei viene!

Se so contare ce ne sono sette (buon numero). Ma, insomma, quanti libri pensano di fare?

Mi chiedo, devo trovarne ancora degli altri?

Ho pensato ai Loi, evidentemente! Ma, dove sono quei due? In Italia, in Francia, a Portofino? Ad Aosta?

Non lo so! Invio una mail e ottima sorpresa: vengono! Fantastico, "le cose" si stanno mettendo bene.

Nel frattempo, Elvio Ricca ha contattato un suo collega Illustratore, Gille-Emmanuel Fiaux, (che anch'io conosco) e anche lui si prende l'impegno, malgrado che abbia una famiglia, dei bambini piccoli, non molto tempo... etc.

Dieci Artisti (e) Artigiani si mettono a "carburare" sui Libri! Per parte mia, ho riempito il portabagagli della mia automobile di Libri, che non hanno un valore inestimabile...ma che sono in buono stato, e ogni artista potrà scegliere quello che vuole per lavorarci sopra. Molti hanno fatto questa scelta. Ahi! Ho

dimenticato Nasma al Amir, che è un'Artista-Conteuse-Fotografa-Poetessa, etc. Conoscendola da parecchio tempo... se non la invito! Mi "terrà il muso", questo è sicuro!
Presto: una mail! OK! Tutto a posto, dobbiamo vederci a Losanna, martedì! Paul Jenni, un conoscente ed amico, professore alla scuola di Belle Arti di Ginevra, mi ha fatto pervenire un suo progetto, una Installazione in resina! *La Montagne Bleu Magique*. Sono contentissimo di tutte queste persone, che s'impegnano su questo progetto, veramente, non me lo aspettavo!
Solamente... dove diavolo li vado a mettere tutti quanti!

Ti capisco, la tua libreria è sempre stracolma di libri.

È vero, ho delle montagne di libri, gli spazi sono presi dappertutto, è una vera sfida, anche per me. Mi sono messo all'opera.

Cerco ovunque sui miei due piani se c'è qualche buco, per metterci i libri che si trovano sui tavoli, sui davanzali e altrove, e arrivo a liberare il posto per le future opere. Uff! Alla fine tutto si precisa!
(I dettagli dell'operazione, restano un... segreto professionale) Immagina, sui tavoli di presentazione ci sono delle pile di Libri, nell'ingresso, su una panca che è appartenuta agli antenati della mia famiglia, anche lì delle pile, si fa a fatica a passare. In breve, sono riuscito nell'impossibile, cioè aerare e fare del posto per i miei Artisti!



Però tu non ti sei limitato a fare spazio ai nuovi libri. Hai creato delle piccole scenografie per ciascun “libro modificato” che ne esaltano il valore.

È quello che ho cercato di fare. Per esempio, di passaggio a Montreux, per fare qualche immagine del “Festival du Jazz 2014”, arrivato ad uno stand i miei occhi si fissano su due Pierres de Quartz bianche che emanano una bellezza e una...affascinante luminosità! Vengono da l’Alto Atlante Marocchino... dopo una intensa riflessione... (IL PREZZO!) le compro per metterle come sfondo al libro di Anna Letizia Loi “Le Maitre de la Montagne”.

Non rimane che accogliere gli Artisti come si conviene: mi metto alla ricerca del famoso Tappeto Rosso, (lo stesso che viene srotolato, per esempio, al Festival di Cannes). Penso di sistemarne una cinquantina di metri all’esterno, sulla piccola stradina che porta alla libreria. Provo in vari negozi, ma a 35 franchi il metro! Stavo quasi per rinunciare, poi avvio Google e scopro un mercante a Losanna che potrebbe fare dei saldi. Motore! Arrivo a Losanna sotto una pioggia battente, e dopo una lunga ed estenuante trattativa riesco ad avere un buon prezzo se gli compro tutto un rotolo. Lo imbarco e “En voiture Simone”, lo trasporto sino alla libreria.

Oltre al Tappeto Rosso, per il Vernissage hai sparso tra gli scaffali dei tavolini colmi di ogni bendidio. Un altro elemento scenografico?

Si, alla fine è arrivato il giorno del Vernissage (è una parola che vuol ben dire “passare la vernice”), ciascuno può “pensarlo” come vuole! Nell’insieme, a mio modesto avviso, è riuscito molto bene. Ci sono delle Opere “Ricche” e altre più “Minimaliste” Però sono un po’ deluso, delle persone che hanno detto “verremo sicuramente”, e non l’hanno fatto...! Così va il mondo! Avranno mancato qualche buon momento, passato in compagnia di persone diverse, e soprattutto non hanno potuto incontrare gli Artisti presenti, con i quali gli scambi sono stati particolarmente arricchenti. Comunque grazie a tutti, e a presto.

Nasma Al’Amir, artista presente alla mostra con i suoi Libri Sciamanici, ci ha lasciato questo scritto: “Il Cuore dell’idea è di ritornare alle Sorgenti dell’Oralità. Prima dello scritto, prima del libro. Ho inteso il libro divenire Sonaglio, colui che chiama in aiuto gli Spiriti della Terra, del Cielo e di Tutti gli Elementi. Il libro è fatto di tutta questa materia vivente”.

Tra i libri Objets d’Art era esposto anche un album per fotografie che avevo modificato in libro pop-up dove alcune lettere dell’alfabeto si trasformavano in animali, per esempio la lettera A diventava una Rana 3D. Accanto era in visione anche *Miroir. L’Alfabeto specchio*, che tratta dell’architettura della lettera in pop-up, da me pubblicato questo stesso anno per le edizioni Giacché di La Spezia. Mei Hold, che ne era rimasta affascinata, mi ha spedito questo biglietto: Ho preso la malattia, il virus del Pop-Up mi ha contagiata; rientrando a Berna, ho incominciato subito a fare del “bricolage” con i miei nipotini, che adorano piegare, ritagliare, creare e incollare...con le loro piccole mani; creeranno il vuoto dietro l’elefante, la farfalla e la volpe...possono addirittura scrivere i loro nomi in tre dimensioni! È meraviglioso; noi ti ringraziamo molto monsieur Maurizio. Con i migliori saluti da tutti.

LA “DeA”: UNA CASA SICURA PER GLI ILLUSTRATORI...

Intervista a Fereshteh Najafi

Di Francesco Langella e Lucrezia Giarratana



Raccontaci come sei approdata in Italia?

Per rispondere al meglio a questa domanda occorre fare un piccolo passo indietro. Sono nata in una famiglia accogliente e sono cresciuta con tantissimi bei ricordi d'infanzia. Sono andata all'università e sono riuscita a realizzare un grande sogno grazie all'impegno e non solo allo studio; con un'esperienza che oggi mi ha permesso d'essere riconosciuta come illustratrice e grafica a livello internazionale. Purtroppo la situazione del mio paese mi ha costretta ad andare via dall'Iran e questo distacco dalle mie radici non è stato facile. Il destino mi ha portato in Italia, un luogo che mi ha attratta da sempre, con il suo fascino antico e ricco d'arte. Dal 2008 vivo a Genova, e siccome adoro i libri, la prima struttura che ho conosciuto è stata la biblioteca. La Edmondo De Amicis è collocata vicinissima al mare e al suo interno si svolgono molte attività per bambini e ragazzi; tutto ciò mi ha aiutata a sentire meno la nostalgia di casa! Qui, oltre a qualche workshop, ho avuto il piacere di esporre una mia mostra personale dal titolo: *Colori dell'Iran*. Io amo lavorare con i bambini, perché spesso da loro traggo

ispirazione per le mie opere; i loro input provengono da un mondo piccolo e pulito, non ancora contagiato. Anche io ho dato loro qualche cosa: presentare le mie storie orientali, l'uso del colore, l'importanza degli sfondi... è stato uno scambio davvero interessante! La De Amicis è stata una delle biblioteche più belle che io abbia mai conosciuto; la mia casa sicura! Il luogo dove poter stare tranquilla, il mare dove nuotare senza paura, prima di inoltrarmi nell'oceano dell'arte; e per questo gli sarò sempre grata.

Guardando i tuoi lavori risulta palese l'influenza artistica della tua terra, parlaci della tua cultura e di come la storia e la religione si pongono nei libri per l'infanzia?

L'Iran è stato sempre un paese agitato con molti conflitti, guerre ed invasioni. A causa delle dominazioni, l'arte ha subito molti cambiamenti, assorbendo l'influenza di varie forme d'arte di altri paesi nel corso della storia. Questo è il motivo per cui vi è grande diversità di stili: tappeti, ceramiche, miniature, pittura, poesia musica, abitudini e tradizioni mi hanno influenzano tanto. Ho ereditato tutto questo passato, probabilmente quei geni sono nel mio sangue e talvolta, anche non volendo, si manifestano nel mio lavoro.

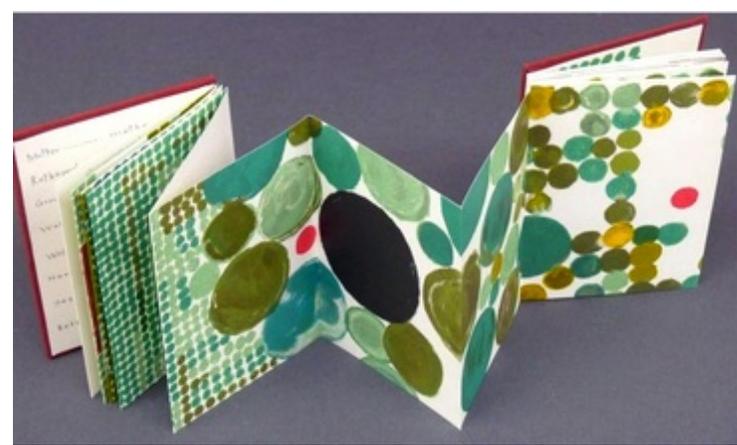
Principesse, principi baffuti, cavalieri volanti, a quali artisti o corrente artistica ti ispiri?

Molti artisti mi hanno sempre impressionato come i dipinti di Pieter Bruegel, Hieronymus Bush, Gustave Klimt, Vincent Van Gogh, Paul klee, sorprendenti per la progettazione, composizione, il colore, l'espressività. Nel mondo dell'illustrazione mi piacciono Stepan Zavrel, Svjtlan Junakovic and Kveta Pacovska ma l'artista che mi ha molto influenzato è Warja Lavater. Questo illustratore utilizza il metodo della crittografia, creando un'espressione creativa per me ineguagliabile. Nel suo ultimo libro a fisarmonica dal titolo *Cappuccetto Rosso* tutte le pagine sono ricche di illustrazioni astratte e moderne da sembrare un quadro dipinto. La parte più importante del suo lavoro, secondo me, è nella prima pagina, dove sono presentati i codici di lettura: il lupo è un cerchio rosso, Cappuccetto Rosso è un cerchietto piccolo rosso, la casa della nonna è un rettangolo di colore marrone, l'albero è un triangolo verde... Il bambino a questo punto è in grado di trasformare i codici in parole e leggere le immagini della storia; un miracolo dell'immaginazione! Nella fiaba di *Cenerentola*, Warja Lavater ha creato il principe più influente che io abbia mai visto.



Nel tuo sito si notano alcuni disegni personali che ti raffigurano nel periodo della tua infanzia le hai create oggi ricordandoti da piccola o li hai prodotti in giovane età?

La mia storia e il mio carattere sono due elementi dell'infanzia dai quali traggo spesso ispirazione. Quando ripenso agli abiti che indossavo o ai giochi che facevo da piccola, la mia immaginazione è libera e gioiosa. In uno dei miei lavori ho illustrato una bambina che sta andando in bicicletta. Quella bimba è la stessa "Fereshteh" che veniva pettinata dalla sua mamma tutte le mattine; i capelli divisi in due parti poi intrecciati e infiocchettati ed infine arrotolati a formare due cerchietti.



- la mère
- Le Petit Chaperon Rouge
- la grand-mère
- la forêt
- le loup
- la maison
- le chasseur
- le lit



5. I tuoi lavori sono stati premiati e selezionati innumerevoli volte, quest'anno hai ricevuto una menzione New horizons mention-Bologna ragazzi award 2014 per il tuo albo *Non aprire questo libro*; esprimi ciò che hai provato e raccontarci brevemente la storia?

Un giorno ho ricevuto una mail da un editore degli Emirati Arabi; mi avevano mandato una storia da illustrare. Il libro sembrava una fisarmonica e comprendeva due storie. Una storia sul fronte e l'altra sul retro. *Non aprire questo libro* era il nome di una delle due. Questo titolo crea curiosità nella mente del bambino, che si chiede: "perche non dovrei aprirlo?!".



All'interno è illustrato un mondo bestiale, di alieni e personaggi negativi e ingannevoli. Mentre dall'altra parte del libro c'è una storia intitolata *Quando io apro il libro*, e che, a differenza della prima, racconta al bambino il senso dell'amicizia, il rispetto per la famiglia, il significato dell'amore. La storia è molto semplice, fatta di profumi e colori che hanno scatenato la mia fantasia in un *potpourri* di colori,

collage e nuove creature. L'unica limitazione è stata quella di considerare le pagine come quadri; alla fine tutti i quadri sono stati assemblati a fisarmonica ottenendo un risultato per me molto soddisfacente. Penso proprio che i bambini ameranno questo libro, perché io l'ho creato con amore. Dopo la pubblicazione, sono stata contattata da un editore brasiliano con cui collaboro da tempo, che si è complimentato per il Premio vinto a Bologna e per il grande successo ottenuto; è stato uno dei momenti più dolci della mia vita!

Ci spieghi con quale tecnica artistica realizzi le tue opere?

Ho sempre lavorato con acrilico e pastello per creare diversi sfondi. Inoltre, molto spesso utilizzo i fiori e le foglie che ho raccolto con passione, in tempi diversi, in molti luoghi. Amo trasformare le forme: ad esempio una foglia può diventare un uccello, un albero, oppure un insetto. Sperimentare trovo che sia un modo molto interessante di fare arte.

Nella tua vasta produzione salta fuori in modo evidente un linguaggio gioioso che contagia il lettore; fa parte del tuo carattere o è semplicemente un modo di esprimerti?

Nella mia infanzia sono stata una bambina giocosa, felice, inoltre sono una illustratrice che lavora per i bambini, e quindi sfruttando la fantasia creo mondi magici con il colore, che hanno come fine quello di rinforzare l'immaginazione dei piccoli.

Quali erano gli albi che leggevi da bambina?

Amavo il libro de *La piccola fiammiferaia*, lo leggevo e rileggevo, come se fosse sempre la prima volta. Adoravo le storie di Hans Christian Andersen e *Il piccolo principe* di Saint Exupery, *Hansel e Gertel* dei fratelli Grimm. Da grande invece, studiavo le illustrazioni dei professionisti come Leo Lionni: *Piccolo Blu e Piccolo Giallo*, per la sua geniale semplicità, è uno dei miei preferiti.





PINOCCHIO IN DIALETTO

di Piero Zanotto

- E il Campo dei Miracoli dov'è ? – domandò Pinocchio.

- È qui a due passi.

Detto e fatto, traversarono la città e, usciti fuori dalle mura, si fermarono in un campo solitario che, su per giù, somigliava a tutti gli altri campi.

Carlo Lorenzini detto Collodi non si preoccupò fosse riconoscibile lo scenario nel quale stava immergendo il suo Pinocchio. Le sue descrizioni in proposito sono sempre di estrema vaghezza. Campo dei Miracoli, grande Quercia, paese dei Barbagianni. E più in là il Paese dei Balocchi... Tutto di fantasia? Ci voleva l'ostinazione e la curiosità di uno studioso amante di Pinocchio di nome Nicola Rilli per riconoscere in quei luoghi frammenti della quotidianità vissuta dal Lorenzini, descritti minuziosamente nel libro *Pinocchio in casa sua: Da Firenze a Sesto Fiorentino* {1}. L'operazione di Nicola Rilli, per avere la certezza della toscanità del Burattino, può servire a psicanalizzare il desiderio tutto italiano di tradurre *Pinocchio* anche in moltissimi dialetti (o lingue?) di casa nostra. Sentirne il suono intimo, giacché proprio nel dialetto sta l'humus vitale di una comunità. Contributo infine alla difesa di una parlata sempre più minacciata negli ultimi decenni da una omologazione linguistica che tende a scardinare l'idioma nazionale attraverso l'invasione di termini e parole d'altra origine: l'inglese in primis.

Quando nel 1981 Andrea Viglondo pubblicò *Pinocchio an piemonteis* nella ineccepibile traduzione di Guido Griva, si scrisse che l'idea era venuta perché nella fattispecie si trattava di un libro con un suo significato: un libro che mancava. Ma che invece già esisteva, quello originale in lingua toscana leggibilissimo da tutti dentro il perimetro dell'italico Stivale. Perché scrivere, allora, "che mancava?". Volendolo chiedere a Sigmund Freud, ci suggerirebbe che la scelta di *quel* libro e non di un altro obbediva anche, soprattutto, a una scelta inconscia. Che sta certamente all'origine d'ogni altra sua traduzione nei mille dialetti italiani. Un desiderio di possesso. Trattandosi di un capolavoro in assoluto e intramontabile di portata universale doveva trovare più confidenziali radici nell'armonioso (lo sono tutti) dialetto locale.

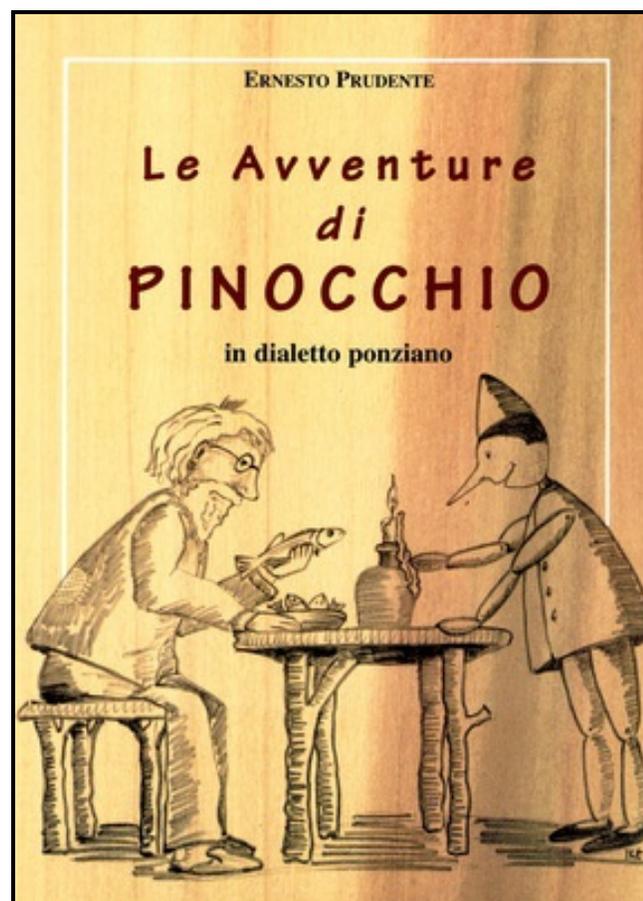
Quante sono le traduzioni di Pinocchio nei dialetti italiani? Sono più di una trentina e continuano ad aumentare. Ciò che mette curiosità è l'impegno nella trascrizione fedele dell'intero racconto. Cioè a dimostrare che Pinocchio poteva nascere ovunque. Anche sotto casa. E che questo non comportava minimamente una sua alterazione. Possiamo citare la versione in bergamasco del 1993, con a fronte il testo del Collodi, operazione editoriale di pregio, voluta da una associazione culturale di lunga tradizione: il Ducato di Piazza Pontida nel centenario della sua fondazione. Che si rivela tale fin dalla copertina, col Pinocchietto disegnato da Silvana Capelli mentre attraversa la Piazza tenendo in mano una corona monarchica.

In area lombarda apprezzabile in questo senso risulta essere, a fronte di un frastagliato numero di traduzioni tra le altre in brianzolo (1993: Alfredo Colombo), varesino (2005: Natale Gorini), due volte bresciano (1995 e 2003: rispettivamente Pietro Facchetti e Gianluigi Tregambi), l'*Ul Pinochiu* di Mariolino Rimoldi, delicato poeta, pubblicato dal Lions Club Busto Arsizio (1999) in dialetto bustocco.

Apprezzabile per l'accuratezza editoriale e per l'inserimento di *grafiche* di Elisabetta Mariani in stile puntinato che evocano come affiorate da un limbo onirico ambientazioni cittadine.

Altri per rendere subito un'idea familiare del Pinocchio hanno scelto di portare sulla copertina un riconoscibile logo della città. Penso alla versione di Nereo Zeper in triestino (Mgs Press, 2001): *Pinuci*. Vi vediamo un impertinente Pinocchietto con stampigliato sulla maglietta il giglio simbolo della città giuliana svolazzare sopra piazza Unità, tenuta d'occhio dal Gatto e dalla Volpe. E penso, tra le diverse edizioni in bolognese, soprattutto a quella edita da Ponte Nuovo nel 1991, *Pnoc'*, illustrata dal segno secco e chiaro venato di umorismo di Ugo Marantonio, che nel tondo di copertina vede Pinocchio e nello sfondo le due torri Garisenda e Asinelli.

Fabrizio Peli nella sua versione *Pinocchio in aretino* (lingua chjanina, precisa, l'aretino cioè che si parla "en quel de 'Rézzo") del 1997, si spinge appena più in là. Ricorrendo alle matite svelte d'umorismo caricaturale di Alberto Fremura, oltre alla Piazza Grande di Arezzo che fa da sfondo alla passeggiata di



Fatina e Geppetto con nel mezzo il Burattino, fa vedere all'interno, nel momento del volo di Pinocchio sul colombo, il Campanile di Badia al Pino e appena dopo il frontespizio la Torre saracena di Calafuria fronte mare sullo scoglio della Memoria.

Ancora in area toscana e umbra vanno almeno menzionate le due edizioni pubblicate a Pisa, l'una a cura del Provveditorato agli Studi in vernacolo pisano, l'altra, non integrale, edita dalla Banca di Credito Cooperativo di Fornacetta nel dialetto di Cascina, quindi la perugina uscita a Città di Castello nel dialetto locale.

Ancora più esplicita è la versione di Mariu Vargiu in sardo Campidanese *is Contus de Opineddu* (1987).

Appropriazione totale. Pinocchio-Opineddu nel disegno di Antonio Corrigan non porta il cappelluccio di mollica di pane bensì l'inconfondibile *coppola*.

Leggiamo nella introduzione: "Il suggerimento e l'esortazione a tradurre in una delle parlate isolate *Le avventure di Pinocchio*, sono venuti dal dottor Raphael Urciolo di Washington, allievo e mecenate del professore tedesco Max Leopoldo Wagner, considerato nel mondo accademico e degli specialisti glottologi il più illustre studioso di lingua sarda".

In quello stesso 1987 venne pubblicata con gli stessi intenti di riscoperta dell'idioma sardo, sulla spinta sempre del professor Raphael Urciolo, il *Pinocchiu* di Matteo Porru con le figure di Giuseppe Serra, seguito a ruota dal *Pineddu* di Giorgio Addis illustrato da Alberto Deiana.

Se Collodi potesse seguire da lassù queste umane vicende intorno alla sua opera, lui che la scrisse quasi di malavoglia, avrebbe certamente un sussulto di orgoglio. E di meraviglia. Bisogna infatti ricordare che Collodi stesso quando, nel tradurre dal francese i *Racconti delle fate* di Charles Perrault, Maria D'Aulnoy e Madame Leprince de Beaumont, ammise d'essersi concesso "leggerissime varianti, sia di vocabolo, sia di andatura di periodo, sia di modi di dire", che di fatto immergono il testo in un'aura granducale toscana. *Mea culpa* in linea con la sua brusca scanzonata sincerità: "Peccato confessato, mezzo perdonato: e così sia".

CARLO COLLODI

'I marrunati di
P PINOCCHIO U

edizione integrale de
"LE AVVENTURE DI PINOCCHIO"
traduzione in siciliano di Mario Grasso
con testo originale a fronte



Prova d'Autore

Ma la tentazione di trasferire l'arguzia tutta toscana di Pinocchio in altre, totalmente diverse, atmosfere regionali della nostra penisola, risale agli anni Cinquanta. Nel 1958 venne pubblicato ad Agrigento un *Pinocchio* in versi dialettali siciliani dovuti a Salvatore Tabone. E siciliano è nel suo integrale originario testo pubblicato in opulenta veste editoriale dal palermitano Bellanca nel 1982. Siciliano poiché a farlo diventare tale sono le illustrazioni del pittore Pippo Madè ("Soprattutto mi ha colpito la tua interpretazione, dovrei dire la tua traduzione in lingua siciliana, delle avventure di Pinocchio", scrive Renato Guttuso nella sua dedica all'artista conterraneo inserita dentro al libro). Le assolate distese dei "fichidindia e delle zolfare" hanno in primo piano figure e volti di questa terra. E sull'arenile, dove Pinocchio è stato condotto dagli irridenti compagni di classe, vediamo una tipica barca con la "lampara", prua rivolta verso l'acqua, forse già pronta per la pesca.

Con un balzo al nord, al bellunese Comelico, abbiamo una prima stesura in ladino. Lingua piccola, per secoli soltanto parlata. L'affido venne dato a Giovanni De Bettin Linc, che è riuscito a cogliere la vivacità e la leggerezza della scrittura di Collodi passando dalle sfumature del toscano al cromatismo forte della lingua ladina. Accompagnato da argute figure del nipote Alberto.

Passiamo al friulano *Les baronadis di Pinochio*. Traduzione nel 1977 del sacerdote-giornalista don Antoni Beline abituato a colloquiare coi ragazzi. Edito dai Fratelli Ribis di Udine, contiene un passo all'interno dell'introduzione molto interessante. Dice Beline, "Se poi per caso uno vuole apprezzare ancora di più questa storia, può fare così: pensi che il Burattino sia il popolo friulano che, a furia di andare in giro per il mondo, è riuscito a risparmiare un po' di monete d'oro. Tornato a casa, fa mille progetti per il suo Friuli. Sennonché si imbatte in una Volpe che fa finta di essere contenta e in un Gatto che cerca di assecondare i suoi desideri; due imbrogliatori che fanno il possibile per portar via al povero burattino tutto ciò che ha, raccontandogli magari che seminandoli in quel *campo dei miracoli* che è la Regione e lo Stato, guadagnerà soldi a volontà. (...) Ma mi devo fermare qui, perché potrebbero essere capaci di dirmi che faccio politica e che insegno la tristezza ai ragazzi ...".

Altro salto geografico per parlare del Pinocchio in lingua napoletana, dovuta per hobby a un magistrato, Roberto D'Ajello nel 1997, siglata da Grimaldi & C. Editori, che si caratterizza fin dall'illustrazione di Lello Esposito di copertina: Pinocchio col Vesuvio lontano in compagnia di Pulcinella. Scrive il prefatore Marzio Alfonso Grimaldi che si tratta di "una traduzione testuale quasi parola per parola, se si escludono alcune licenze che l'Autore ha ritenuto indispensabili per *napoletanizzare*, oltre al testo, anche lo spirito del libro". E così Geppetto è diventato *Peppeniello*... Allo stesso modo in cui le pietanze servite al Gatto e alla Volpe nella Trattoria del Gambero Rosso si trasformano necessariamente, da "lepre dolce forte con contorno di pollastre ingrassate e di galline di primo canto ... ecc.", in più realistici e appetitosi *fecatielle cu' 'a rezza, zuppa 'e zufritto, pastecrisciate*. E si chiede, "come avrebbe potuto un Pinocchio napoletano trovare attraente un Paese dei balocchi o d' *'e pazzielle* nel quale non fosse stato possibile giocare a *mazza e pivuzzo* e a *'nchiapparella* e non si fosse potuto *menà 'o strummolo?*"

Esistono poi la traduzione calabrese di Gino Gentile (1992) e quella di Daniela Galasso edita l'anno dopo in Basilicata in dialetto potentino.

Risalendo al nord della Penisola, in vena di ulteriori curiosità si può passare anche per la Liguria, per conoscere almeno una delle traduzioni

in genovese, datata 1994, dovuta assieme alle illustrazioni a Irene Cavallero. Da qui di nuovo un salto nel Nordest, più precisamente in Veneto. Sono tre le versioni integrali in padovano, due nel 1988 la terza nel 2006. Rispettivamente dovute a Ugo Suman, Silvano Belloni, Mariuccia Baraldo Bazzaro. Le prime due specificano trattarsi di dialetto veneto. Impropiamente poiché in Veneto vi sono una miriade di vernacoli, sia pure talora con poche varianti lessicali. La dolce cadenza dialettale, con Pinocchio che diventa veneto fin dal titolo: *Pinochio*, rende la lettura distesa. Da serate invernali d'un tempo.

Resta da dire in chiusura della traduzione nella lingua lagunare fatta nel 2001 per le edizioni Helvetia da chi scrive questi appunti con un titolo volutamente didascalico: *Le aventure de Pinocchio a Venexia in venexian scrite da Piero Zanotto dal toscan de Carlo Collodi*. È l'unica versione che ambienta le Avventure in un contesto geografico diverso dalla Toscana di Collodi, Riconoscibile fin dalle prime righe. Traduzione

rispettosissima dell'arco narrativo dell'opera originale. Ambientando all'inizio la storia in uno *squero* (cantiere per gondole), dove Mastro Ciliegia anziché la gamba di un tavolo sta intagliando nel legno, che poi sarà felice di sbarazzarsi donandolo a Geppetto, una *fôrcola*, scalmo per la voga della romantica imbarcazione veneziana.

Scrive tra l'altro in prefazione il giornalista Ivo Prandin: "Zanotto, con un colpo di orgoglio lancia la sua sfida, e porta nella lingua di Goldoni la fiaba avventurosa di un pezzo di legno che diventa uomo".

Note

1. Copyright Giorgi & Gambi Editori in Firenze, 1976.

GAMIFICATION PER LE BIBLIOTECHE

di Francesco Mazzetta

Quello della *gamification* è uno strumento che numerose scuole e biblioteche utilizzano in ambito statunitense per migliorare partecipazione e risultati in particolare alle attività formative: nel caso delle biblioteche i corsi di “information literacy” organizzati come parte integrante del curriculum degli studenti da parte delle biblioteche universitarie. Ma cos’è la *gamification*? Sostanzialmente è l’organizzazione in forma ludica di elementi tradizionalmente non ludici.



Come ha mostrato in modo appassionante Jane McGonigal nel suo libro *La realtà in gioco* (Apogeo, 2011) ma anche nelle sue conferenze a TED (*Il gioco può creare un mondo migliore*

http://www.ted.com/talks/jane_mcgonigal_gaming_can_make_a_better_world?language=it e *Il gioco che può darvi 10 anni di vita extra*

https://www.ted.com/talks/jane_mcgonigal_the_game_that_can_give_you_10_extra_years_of_life)

effettuare la *gamification* di un’attività normalmente stressante o noiosa ha il potere di renderla eccitante e indurci non ad evitarla come avverrebbe normalmente, ma piuttosto ad effettuarla volontariamente e ad ottenerne beneficio e gratificazione. Jane McGonigal fa l’esempio personale delle attività quotidiane necessarie per recuperare da un grave trauma cranico, ma anche delle più banali faccende domestiche quali pulire il bagno o portare il cane a fare la sua passeggiata igienica.

Per quanto riguarda la *gamification* applicata all’educazione, numerosi sono i saggi, gli interventi, gli esempi e i “case studies” presenti in rete. Mi sia consentito almeno il rimando all’eccellente infografica *The Gamification of Education* (<http://www.knewton.com/gamification-education/>) che presenta visivamente l’evoluzione e le motivazioni dell’adozione di strumenti di *gamification* nell’educazione.

Nel campo bibliotecario italiano la *gamification* non è un concetto nuovo come apparirebbe perché vi sono almeno tre esempi di attività volte a tradurre in attività ludica tradizionali servizi bibliotecari:

1. *I GRUP e 8 181-108 1-0 1* (nella Biblioteca di Massa) esperienza seguita da Patrizia Boschetti e successivamente descritta nella sua tesi di laurea (*Biblioteca per gioco: edutainment per la biblioteca pubblica* Università della Tuscia, Facoltà di conservazione dei beni culturali, Corso di laurea in Scienze della documentazione, archivistiche, biblioteconomiche e vocali) e in un articolo per il “Bollettino AIB” (*Il gaming in biblioteca*, vol. 48, n. 1, marzo 2008, p. 45-61);
2. *Harry Pixel: avventura nella biblioteca magica* sviluppato nel 2000 per conto del Sistema bibliotecario della Provincia di Reggio Emilia e disponibile online all’indirizzo: <http://www.4-kids.it/progetti/harry/harry/home.htm>;
3. *I libri di Sofia* realizzato nel 2007 per conto del Sistema Bibliotecario dei Laghi e disponibile all’indirizzo: <http://www.ilibridisofia.it/>.

iLIBRIdiSOFIA.it
il gioco del Sistema Bibliotecario dei Laghi

IL MONDO DEL LIBRO NEL SISTEMA BIBLIOTECARIO DEI LAGHI

LEGGERE È ANCHE UN GIOCO! Scopri il libro che fa per te fra le tantissime proposte, per grandi e piccini, del Sistema Bibliotecario dei Laghi

Se hai tra 0 e 14 anni
CLICCA QUI >>

Se hai tra 15 e 25 anni
CLICCA QUI >>

Se hai più di 25 anni
CLICCA QUI >>

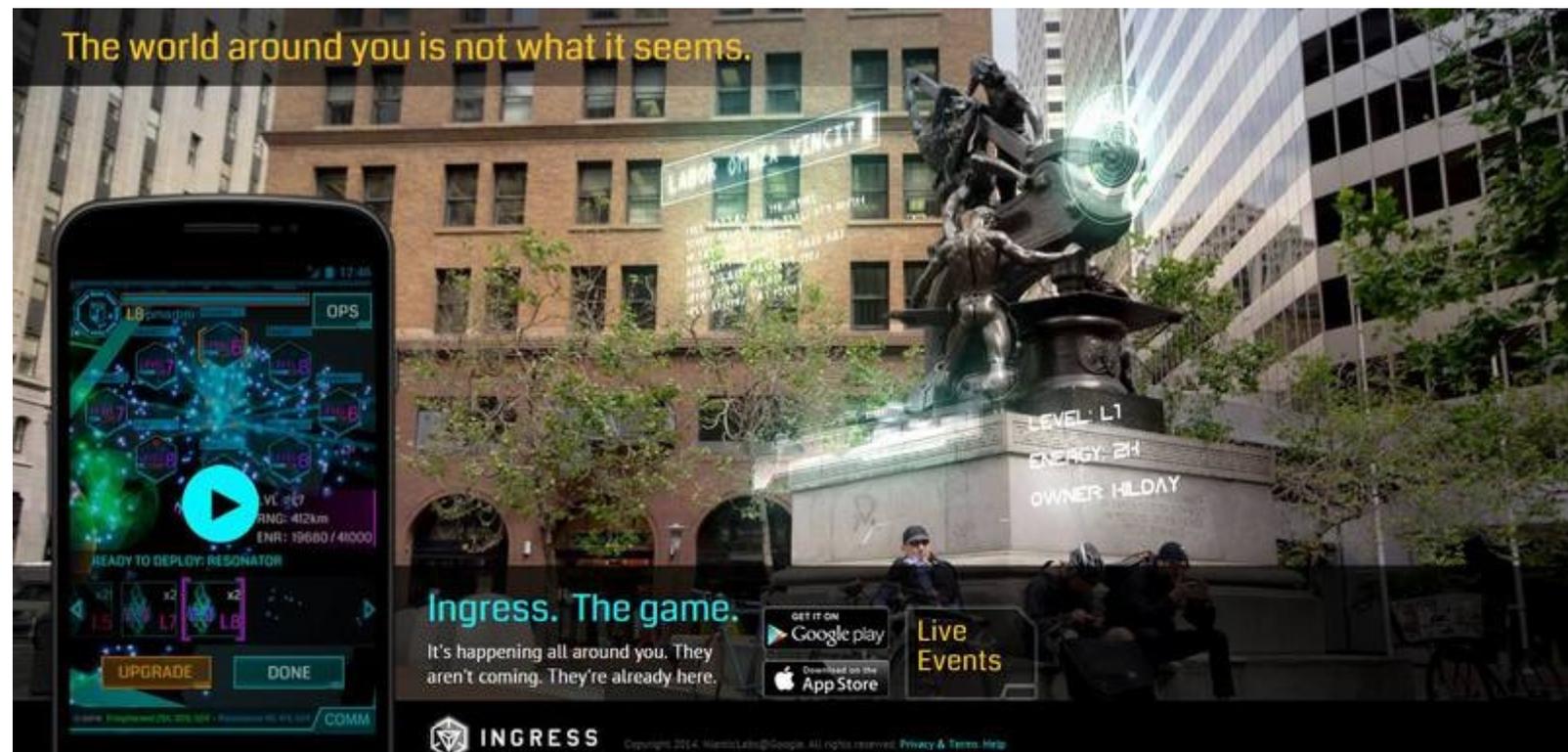
Regione Lombardia
Sistema Bibliotecario dei Laghi

In tutti e tre i casi si tratta di *gamification* estremamente elementari (ma non per questo meno efficaci) di servizi di base di *information literacy* e di *reference* di biblioteche pubbliche principalmente o

esclusivamente rivolti a bambini e ragazzi. Tra l'altro è importante sottolineare che la *gamification* non debba necessariamente corrispondere a soluzioni o dispositivi elettronici che riportano le attività oggetto della *gamification* nell'alveo dei videogiochi (come nel caso dei tre esempi riportati) ma anche soluzioni "ibride" come quello alla cui creazione ha contribuito la stessa McGonigal per celebrare il centenario della New York Public Library, *Find the Future* (http://exhibitions.nypl.org/100/digital_fun/play_the_game) o anche esclusivamente analogiche. Ovviamente la scelta è da effettuare anche in base alle risorse a disposizione, perché difficilmente la biblioteca potrà trovare al suo interno le competenze per sviluppare ex-novo un software o una piattaforma per la *gamification* di uno o alcuni suoi servizi. D'altra parte anche nel caso di ricorso a forze esterne occorre considerare che la *gamification* deve passare per un approfondito processo di "game design" (vedere ad esempio il manuale di Maresa Bertolo e Ilaria Mariani *Game design: gioco e giocare tra teoria e progetto*, Pearson, 2014) perché il tutto non si limiti ad una *pointification* cioè ad assegnare punti o *badges* all'effettuazione da parte degli utenti di attività standard (effettuare una ricerca, aggiungere un commento, esprimere una valutazione, prendere in prestito un documento, ecc.), pena l'inesorabile insuccesso. Al contrario occorre considerare che il gioco, nella sua essenza, è superare ostacoli non necessari, ove tali ostacoli, per essere interessanti devono essere calibrati per andare a posizionarsi al limite dell'area di competenza dei giocatori (cioè non essere né troppo facili e risultare quindi noiosi da superare, né troppo difficili e risultare eccessivamente frustranti). Per questo non basta ad esempio pensare a badge o a punteggi da assegnare agli utenti, ad esempio sugli OPAC, ma al contrario bisogna ideare delle sfide da proporre agli utenti/giocatori. Un esempio di sfida per un utente - non necessariamente un ragazzo - di una biblioteca pubblica non è *scrivere un commento* ma condividere una lettura, ottenere un *mi piace* su un libro che lui stesso propone. Se questo può ovviamente essere effettuato attraverso la visibilità offerta dal sito web di una biblioteca, lo stesso può anche farsi mediante la realizzazione di uno scaffale/espositore/vetrina all'interno della biblioteca in cui saranno esposti i libri proposti dagli utenti i quali riceveranno un punteggio se il libro da loro proposto sarà preso in prestito ed un punteggio maggiore se il lettore offrirà un *feedback* positivo della lettura. Si devono ovviamente prevedere classifiche e premi finali di qualche natura per offrire contemporaneamente un riconoscimento ai partecipanti (sia ai vincitori che a quelli che non hanno vinto perché comunque l'attività ludica ha un ritorno positivo anche per il giocatore che non vince ma che "semplicemente" partecipa) e una promozione dell'iniziativa e della biblioteca stessa. Ovviamente con significative risorse a disposizione è possibile organizzare giochi maggiormente strutturati, che ad esempio utilizzino le strategie ludiche degli *Alternate Reality Games* e i dispositivi



mobili magari collegandoli ai codici RFID assegnati ai documenti (alcune biblioteche statunitensi hanno ad esempio utilizzato SCVNGR per organizzare eventi di *gaming*: <http://www.scvngr.com/>). Gli *Alternate Reality Games* (o ARG) sono giochi che funzionano sovrapponendo uno *strato* (*layer* in inglese) immaginario alla realtà che fa sì che elementi della vita quotidiana assumano all'interno del gioco connotazioni fantastiche.



Ad esempio *Ingress* (<https://www.ingress.com/>) che ha giocatori anche in Italia, immagina ci siano due fazioni tra cui ogni giocatore deve scegliere - gli Illuminati e la Resistenza - che hanno l'obiettivo di prendere possesso per la propria fazione dei portali mediante l'ausilio di link tra giocatori della stessa fazione. Giocatori e portali sono riconoscibili nella realtà urbana esclusivamente mediante apposite app di realtà aumentata che li evidenziano. Gli ARG sono ormai abitualmente utilizzati dalle grandi aziende per realizzare campagne crossmediali finalizzate a promuovere un servizio o un prodotto. Max Giovagnoli, nei suoi volumi *Cross-media, le nuove narrazioni* (Apogeo, 2009) e *Transmedia, storytelling e comunicazione* (Apogeo, 2013) ne riporta diversi esempi, in particolare legati a personaggi e/o saghe - come *Batman* e *Star Wars* - già costituzionalmente transmediali, cioè in grado di varcare agevolmente i confini tra un medium e l'altro e proporsi come soggetto *universalmente* riconosciuto.

Un elemento essenziale è che la *gamification* deve sempre avere l'aspetto di "massive multiplayer" ovvero visibilmente coinvolgere il maggior numero di utenti possibile e fare sì che gli utenti che partecipano si "vedano" l'un l'altro in modo da stimolare competizione, ma anche condivisione, utilizzando i canali comunicativi a disposizione della biblioteca (Facebook, Twitter, blog, Whatsapp, ecc.). Il supporto per tutte queste attività è un ambito in cui è consigliabile utilizzare i volontari della biblioteca che possono, senza sostituire professionalità prettamente bibliotecarie, ritagliarsi un ruolo ed una visibilità all'interno dell'istituzione come facilitatori, coordinatori, assistenti allo svolgimento dell'attività ludica.

Per certi aspetti più un'attività è routinaria e spiacevole, maggiormente si presta alla *gamification*

proprio perché il gioco è superare ostacoli non fare qualcosa che già ci piace. Per questo corsi, ricerche di documenti nel catalogo, risistemazione del materiale si prestano ad eventi di gioco all'interno della biblioteca meglio di altre attività - come quella pure presente nell'esemplificazione iniziale della gara di proposte librerie - tradizionalmente considerate "piacevoli". Può essere utile qui riprendere quanto scrive Bohyun Kim nel suo articolo *Harnessing the power of game dynamics: Why, how to, and how not to gamify the library experience* (su "ACRL TechConnect", september 2012).

Applicare le dinamiche ludiche ai servizi bibliotecari:

1. Fornisce agli utenti della biblioteca un'esperienza di livello più elevato rispetto allo standard (passaggio di status da "novizio" a "super-ricercatore");
2. Premia gli status e competenze associate all'uso della biblioteca in modo che essi siano ammirati dagli altri (importanza della visibilità dei successi e degli avanzamenti che ogni giocatore ottiene: come le cinture di colore diverso nel judo);
3. Mostra i progressi negli spazi a disposizione della biblioteca (condivisione dei successi sui canali comunicativi della biblioteca, ad esempio la pagina web o il catalogo);
4. Usa un qualche tipo di valuta come ricompensa per gli avanzamenti (tessere premio per il caffè della biblioteca o buoni sconto per negozi convenzionati, ecc.) in modo che la premiazione sia tangibile (e non esclusivamente onorifica) e desiderabile.

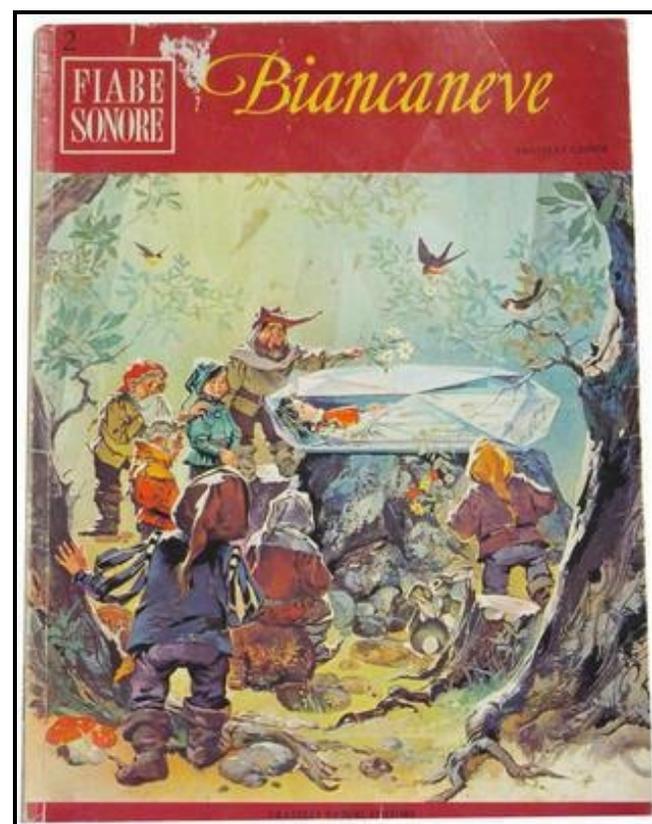
La *gamification* è un modo diverso di vedere la realtà, in modo in cui al posto di grigie routine si vedono sfide eccitanti. Il compito di effettuare la *gamification* di un corso, di un servizio, di un evento, da questo punto di vista, sicuramente non è semplice e non può essere affrontato alla leggera, ma nel caso in cui abbia successo può dare alla biblioteca (ed ovviamente ai suoi utenti) "vite extra", moneta di popolarità spendibile ai fini della valutazione del servizio da parte dei suoi amministratori e della comunità.

LE FIABE SONORE SI FANNO DIGITALI

Audiolibri ed EPUB3 con audio embeddato

di Maria Cecilia Averame

Le fiabe sonore hanno una lunga storia, forse chi è più avanti con gli anni ricorda il famoso verso “A mille ce n’è, nel mio cuore di fiabe da narrar...” cantata da Vittorio Paltrinieri e utilizzata come sigla dalla Fabbri editore come canzone iniziale della sua collana di fiabe sonore. È nata del 1966 quando esce il primo disco a 45 giri, sceneggiatura e voce di Marcello Pisu, musiche e cori appunto del Maestro Paltrinieri, a far ascoltare a migliaia di bambini le fiabe illustrate nell’albo allegato. Fiabe della buonanotte o da ascoltare autonomamente, che attingevano dall’antico repertorio delle fiabe d’europa e di autori meno noti, adatte ai bambini in fascia pre-scolare e per i primi anni delle elementari.



I 45 giri diventano musicassette fra gli anni ottanta e gli anni novanta, escono in versione digitale (una applicazione per apple/android) nel 2012, e sono riproposte in edicola in cd a partire da gennaio 2015.

La audiofiaba ha sempre avuto un pubblico fedele, ma negli ultimi anni -in diverse modalità e formati- col digitale sta riscuotendo un nuovo e sincero apprezzamento. Con diverse fasce di prezzo e con diverse fasce di qualità è possibile trovare in rete podcast da scaricare, da ascoltare in auto, su pc o su apposito lettore, in questo caso rinunciando all’accompagnamento illustrato, cartaceo o meno. Gli elementi che caratterizzano un buon audiolibro sono gli stessi: non basta la fiaba ma deve essere proposta con una sceneggiatura adeguata, che sappia tenere e rispettare i tempi di ascolto e di attenzione di un bambino, la voce, la musica di accompagnamento. Molto attiva in questo settore la casa editrice Il Narratore audiolibri, che

permette di scaricare mp3 (dopo averne ascoltato un’anteprima), ma propone anche ebook in EPUB3 con audio integrato.

Il formato epub3 permette infatti di “inglobare” all’interno di un ebook contenuti multimediali quali file audio, permettendo, come con i vecchi album illustrati, di godere delle immagini mentre si sta ascoltando il testo. Di più: non più il suono di un campanello quando è necessario girare pagina, ma è il

testo stesso a evidenziarsi di pari passo con la voce narrante, permettendo quindi ai giovani lettori di seguire la narrazione parola per parola.

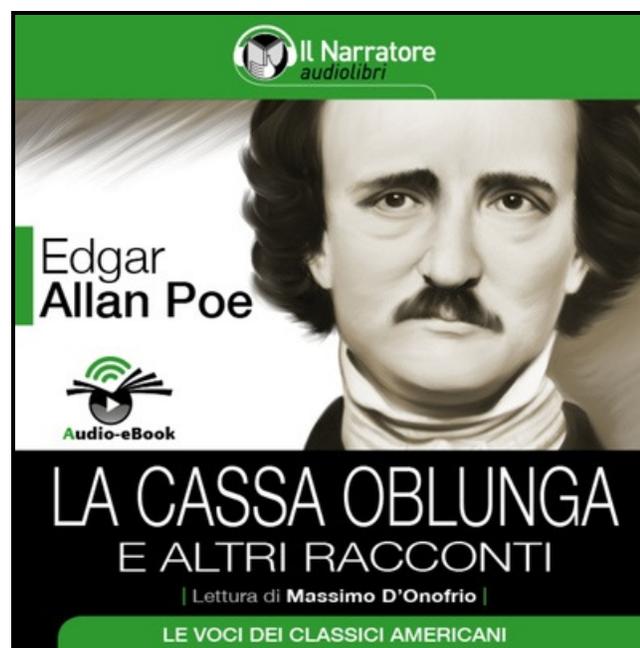
Anche Bianconero Edizioni ha scelto il formato EPUB3 per i suoi testi per ragazzi, con una precisa sincronizzazione testo/audio. Una particolarità è l'adozione del formato *layout fixed*, dove la pagina è fissa e imm modificabile da chi legge mentre l'epub permette di mantenere il testo *fluid* e modificabile a seconda di diverse esigenze. Bianconero propone questa scelta come una tutela della leggibilità del testo, impaginato secondo standard precisi come scelta del carattere, dimensione etc.

C'è da dire che non tutti concordano sulla miglior



differenti devices.

Questa possibilità, che potrebbe veramente essere un valido sostegno per chi soffre di particolari disturbi dell'apprendimento o disabilità, può essere vista con poco favore da parte degli editori, spesso spaventati dalla possibilità di operare sulle proprie scelte tipografiche da parte di chi legge, di modificare il formato, di duplicarlo. Ma è innegabile che, al di là delle problematiche commerciali, strumenti per ottenere testi "accessibili a tutti" potrebbero essere già disponibili.



leggibilità e

usabilità del formato fixed, visto che l'utilizzo di un testo fluido permette invece a lettori con necessità differenti di operare sul testo, per esempio ingrandendo il font per chi ha problemi visivi, adattando l'impaginazione a specifiche esigenze quali dislessia, etc.

L'accessibilità del testo è importante nel digitale, e non solo per gli audiolibri. È possibile lavorare su un ebook tradizionale, solo testo, rendendolo fruibile a chi abbia particolari esigenze di lettura, semplicemente operando correttamente sul codice ed evitando di inserire sistemi antipirateria (DRM). Si pensi per esempio a un testo scolastico ben impaginato nel formato epub e usufruibile da tutti in ugual maniera: sarà possibile ingrandirne o modificarne il font, ma anche "darlo in pasto" a un sintetizzatore vocale, in grado di leggerlo (riconoscere diverse voci, funzioni semantiche, etc. quando il testo è impaginato correttamente), ed anche di trasferirlo in mp3, scaricarlo come un qualsiasi file musicale e ascoltarlo su

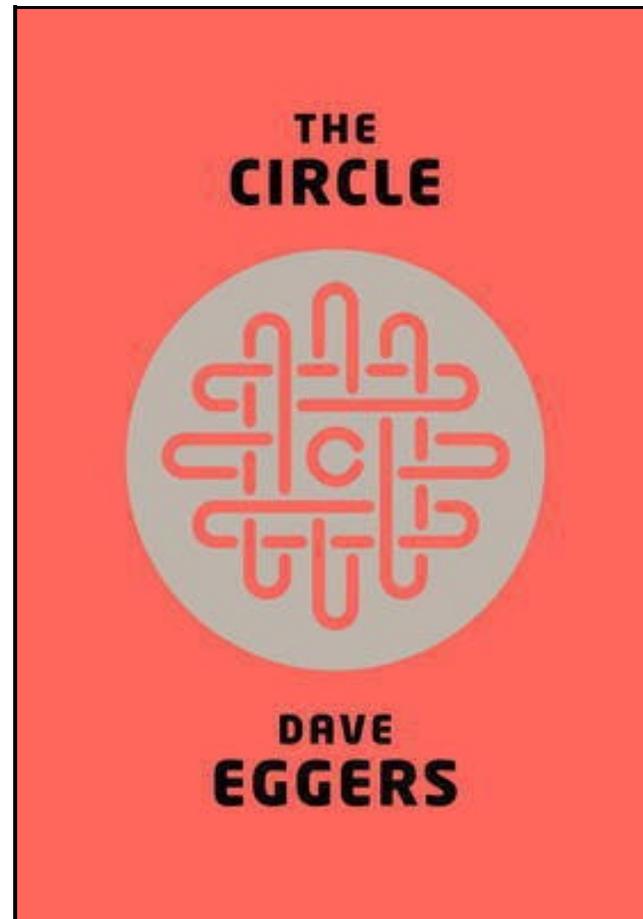
MEGLIO UN'IDEA MINUSCOLA...

di **Stefania Fabri**

In una intervista di Elena Stancanelli, Dave Eggers racconta come ha creato lo spazio 826 Valencia a San Francisco, dando vita a numerosi emulatori: “All’inizio avevamo un’idea minuscola: aiutare i ragazzi a fare i compiti a casa. Abbiamo affittato uno spazio vicino alla sede delle riviste: gli scrittori uscivano dalle riunioni e andavano a lavorare coi ragazzi. Il nostro metodo era la dedizione e la convinzione che dovevamo poter offrire ai ragazzi una relazione esclusiva” {1}.

Così continua raccontando l’evoluzione della sua esperienza: “Noi proviamo a far appassionare i ragazzi al racconto. Le storie tengono insieme, cuciono, confortano. Se perdiamo la capacità di raccontarci, perdiamo il senso del nostro stare al mondo. Ma per potersi raccontare, i ragazzi hanno bisogno di essere ascoltati, e noi facciamo soprattutto questo: li ascoltiamo” {2}.

Questa semplice attenzione all’ascolto, praticata da Eggers, si è tramutata nella frenesia imitativa di tanti emulatori in *farsi ascoltare*: una profusione di letture ad alta voce dilaga davanti a pubblici storditi di bambini e ragazzi, a cui si chiede di emulare a loro volta, senza averne magari le capacità, questa *teatralizzazione* della lettura. Ma la promozione della lettura ha ben altre sfide davanti a sé.



Saggi Tascabili

Marino
Sinibaldi

UN

MILLIMETRO

IN L'À INTERVISTA
SULLA CULTURA
a cura di
Giorgio Zanchini

EDITORI LATERZA

Intanto come prima cosa c'è da ragionare su quella che Marino Sinibaldi ha definito nel suo libro *Un millimetro in là* {3} “la fine dei mediatori”. Sinibaldi ha sempre dimostrato molto interesse per i libri consigliabili per la cosiddetta lettura *privata* e per i lettori che non stanno dietro alle mode del momento, lo ha fatto prima con la trasmissione radiofonica *Fahrenheit*, poi con *Libri come* e partecipando ad altre iniziative, come *Più libri, Più liberi*, fiera della piccola editoria. Nel ragionare su questo, cioè sul fatto che ‘non abbiamo più bisogno di mediazioni’, però da una parte osserva che la cultura dopo tutto è proprio “il deposito di una serie infinita di mediazioni, disposte nello spazio e nel tempo, che hanno custodito e selezionato la creatività di ogni epoca” {4}, dall'altra parte c'è il risvolto negativo della ‘mediazione’ perché forme di controllo e di concentrazione ci hanno sottratto interi campi della creazione artistica. Quindi il mondo del Web e dei social network ci danno da una parte l'effimera sensazione di essere liberi di scegliere su una gamma infinita di letture possibili e anche se diffidiamo dei *mediatori*, che d'altra parte si sono moltiplicati in blog di tutti i generi, ci perdiamo in mille sentieri che finiscono per non portare ad

alcuna lettura ma a *saggiarne* molte. E così ci pare di aver letto senza aver compiuto l'atto di poter fruire di un testo completo.

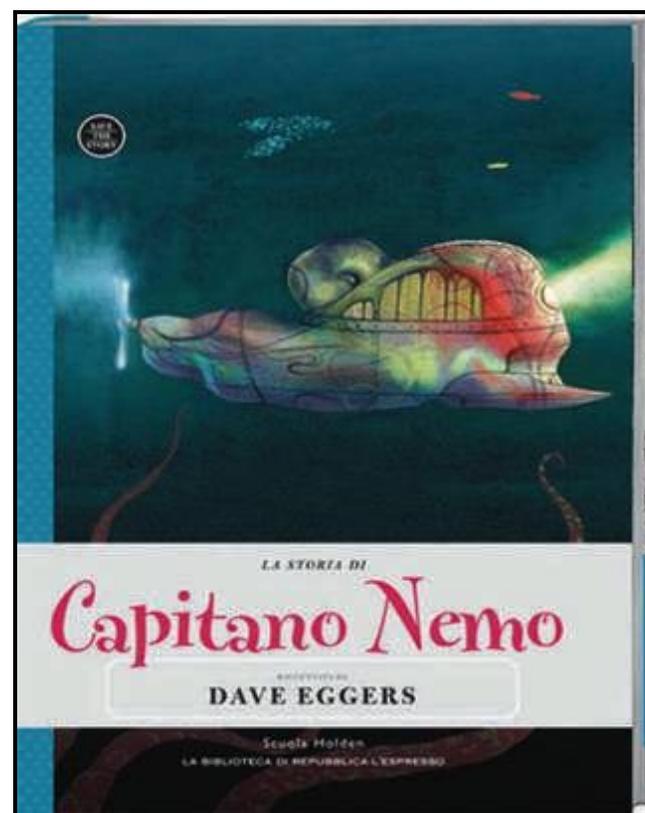
L'altro problema fondamentale è ben descritto da Roberto Casati in *Contro il colonialismo digitale* {5}: “c'è una differenza tra essere informati ed essere coinvolti, ed è al coinvolgimento che puntano i media, non all'informazione” {6}. C'è un tipo di coinvolgimento però che può essere associato all'informazione, ma non è quello di certi festival letterari in cui il pubblico guarda da lontano lo scrittore, che non sempre

però è una star all'americana, potrebbe essere anche una persona molto riservata e schiva. La lettura nel nuovo contesto creato dai media digitali ha bisogno di socialità, quindi di un'informazione condivisa: da qui il fenomeno dei circoli di lettura o dei laboratori che consentono di scambiarsi giudizi e di acquisire conoscenze. Ma è chiaro che ogni esperienza debba essere realizzata con metodo, altrimenti la stessa presentazione di una novità editoriale può assumere il rischio di saziare il desiderio di leggere.

In questo quadro di *alterazioni* dobbiamo aggiungere anche le tipologie citate da Gino Roncaglia^{7}, cioè la lettura *lean forward*, dove De Kerkhove parla di unione di scrittura e lettura con i nuovi media e la lettura *lean back* tipica della televisione e del cinema, che non riescono più a catturare del tutto la nostra attenzione. Allora praticare la promozione della lettura presso i ragazzi e gli adolescenti, ora distratti dai problemi relazionali che i loro cellulari esaltano, e tutt'altro che concentrati in un uso tecnico e consapevole del computer, è assai più complicato di quello che potremmo immaginare.

Ma se Eggers, che a causa del suo ultimo romanzo *Il cerchio*^{8} è stato definito il nuovo Orwell perché quella che intravede nelle grandi organizzazioni del web "è una dittatura soft"^{9}, ama riscoprire i classici della letteratura per l'infanzia, ci sarà una ragione per cui tende a riraccontarli: la sua *Storia di Capitano Nemo*, con i

meravigliosi disegni di Fabian Negrin^{10} è un modo assai efficace per riscoprire Verne, ormai, diciamo, divenuto illeggibile dalle giovani generazioni. Questo sì che è anche un modo di promuovere la lettura di alcuni classici ormai persi nelle nebbie del contemporaneo. Perciò a volte è davvero meglio un'idea minuscola, che ci riporta nella concretezza dell'atto del leggere oggi, che non può essere narcisistico, né didattico, né apocalittico, né tantomeno stressante. Non è un caso perciò che Eggers quando è venuto in Italia sia andato al *Porto delle Storie*^{11}, che è un circolo di lettura in un bar, inventato da Leonardo Sacchetti, insieme alla Cooperativa Macramè: c'è un doposcuola gratuito, un cantiere di scrittura, un corner per i libri. Di fronte a questo anche l'idea lodevole dei "piccoli maestri", emuli di Eggers, che vanno nei licei a leggere i libri impegnativi che piacciono a loro, diventa una cosa che può lasciare perplessi...



Note

1. Elena Stancanelli, *Il maestro Eggers insegna a raccontare* in "Repubblica", 28 giugno 2014.
2. in op. cit.
3. Marino Sinibaldi, *Un millimetro in là, intervista sulla cultura*, a cura di Giorgio Zanchini, Bari, Laterza, 2014.
4. in op. cit. p. 103.
5. Roberto Casati, *Contro il colonialismo digitale. Istruzioni per continuare a leggere*, Bari, Laterza, 2013.
6. In op. cit. p. 21.
7. Gino Roncaglia, *La quarta rivoluzione. Sei lezioni sul futuro del libro*. Bari, Laterza, 2010, p 15.

8. Dave Eggers, *Il cerchio*, Milano, Mondadori, 2014.
9. *La sindrome di Eggers. L'incubo americano ha un nuovo profeta* di Federico Rampini, la "Repubblica", 19/12/2013.
10. *La storia di Capitano Nemo* raccontata da Dave Eggers, Torino, Scuola Holden con La Biblioteca de L'Espresso, 2010.
11. <http://www.portodellestorie.it/>

TESTI CITATI

- 28 storie per ridere**, vedi in [RECENSIONI](#), vedi (1),
- Aiuto, arrivano i barbari**, vedi in [GENESIO E LE STORIE DI STORIA](#), vedi (1), vedi (2),
- Aiuto, arrivano i barbari e altre storie di storia**, vedi in [GENESIO E LE STORIE DI STORIA](#), vedi (1),
- Amici del cuore**, vedi in [OVUNQUE GUARDI \(E LEGGI\) È PEPPA PIG](#), vedi (1),
- Bertoldo, Bertoldino e Cacasenno**, vedi in [SCAFFALE SAGGI](#), vedi (1),
- Biblioteca per gioco: edutainment per la biblioteca pubblica**, vedi in [GAMIFICATION PER LE BIBLIOTECHE](#), vedi (1),
- Bottoni d'argento**, vedi in [RECENSIONI](#), vedi (1),
- Cappuccetto Rosso**, vedi in [LA "DeA": UNA CASA SICURA PER GLI ILLUSTRATORI...](#), vedi (1),
- Cenerentola**, vedi in [LA "DeA": UNA CASA SICURA PER GLI ILLUSTRATORI...](#), vedi (1),
- Ci sarà una volta: immaginario infantile e fiaba moderna**, vedi in [ANCHE MARCELLO DORME SULLA COLLINA](#), vedi (1),
- Ciao Andrea**, vedi in [ANCHE MARCELLO DORME SULLA COLLINA](#), vedi (1),
- Ciao, io sono Peppa!**, vedi in [OVUNQUE GUARDI \(E LEGGI\) È PEPPA PIG](#), vedi (1),
- Colori**, vedi in [RECENSIONI](#), vedi (1), vedi (2),
- Colori dell'Iran**, vedi in [LA "DeA": UNA CASA SICURA PER GLI ILLUSTRATORI...](#), vedi (1),
- Come si fa a diventare grandi?**, vedi in [RECENSIONI](#), vedi (1),
- Contro il colonialismo digitale**, vedi in [MEGLIO UN'IDEA MINUSCOLA...](#), vedi (1), vedi (2),
- Contro il colonialismo digitale. Istruzioni per continuare a leggere**, vedi in [MEGLIO UN'IDEA MINUSCOLA...](#), vedi (1),
- Cosmicomiche**, vedi in [GENESIO E LE STORIE DI STORIA](#), vedi (1),
- Crocodilia**, vedi in [RIPENSARE A PHILIP RIDLEY](#), vedi (1),
- Cross-media, le nuove narrazioni**, vedi in [GAMIFICATION PER LE BIBLIOTECHE](#), vedi (1),
- Cuore**, vedi in [GENESIO E LE STORIE DI STORIA](#), vedi (1),
- DBE. Dizionario Biografico dell'Educazione**, vedi in [GENESIO E LE STORIE DI STORIA](#), vedi (1),
- Diario di un maestro**, vedi in [GENESIO E LE STORIE DI STORIA](#), vedi (1),
- Dizionario Biografico dell'Educazione 1800-2000**, vedi in [GENESIO E LE STORIE DI STORIA](#), vedi (1),
- Don't Open this Book | When I Open this Book**, vedi in [RECENSIONI](#), vedi (1),
- Dopo**, vedi in [RECENSIONI](#), vedi (1),
- Edmond. La festa al chiaro di luna**, vedi in [RECENSIONI](#), vedi (1),
- Fenicotteri in orbita**, vedi in [RIPENSARE A PHILIP RIDLEY](#), vedi (1),
- Fiabe e leggende di Terra d'Otranto**, vedi in [SCAFFALE SAGGI](#), vedi (1),
- Fiabe per giocare e Fiabe dei nostri giorni**, vedi in [ANCHE MARCELLO DORME SULLA COLLINA](#), vedi (1),
- Game design: gioco e giocare tra teoria e progetto**, vedi in [GAMIFICATION PER LE BIBLIOTECHE](#), vedi (1),
- Gianni Cordone: sotto e dentro i suoi libri per ragazzi**, vedi in [GENESIO E LE STORIE DI STORIA](#), vedi (1),
- Gianni Cordone: un direttore per l'innovazione**, vedi in [GENESIO E LE STORIE DI STORIA](#), vedi (1),
- Gigina e Gigetta**, vedi in [RECENSIONI](#), vedi (1),

Gioca e impara con Peppa Pig, vedi in *OVUNQUE GUARDI (E LEGGI) È PEPPA PIG*, vedi (1),

Gli occhi di Mr. Fury, vedi in *RIPENSARE A PHILIP RIDLEY*, vedi (1), vedi (2),

Guarda Guarda, vedi in *RECENSIONI*, vedi (1),

Gustavo senza coccole, vedi in *RECENSIONI*, vedi (1), vedi (2),

Hansel e Gertel, vedi in *LA “DeA”: UNA CASA SICURA PER GLI ILLUSTRATORI...*, vedi (1),

Heartless, vedi in *RIPENSARE A PHILIP RIDLEY*, vedi (1),

I prelibri, vedi in *LIBRI SENZA PAROLE... CHE STORIA È MAI QUESTA?*, vedi (1),

Il camper e altre storie, vedi in *OVUNQUE GUARDI (E LEGGI) È PEPPA PIG*, vedi (1),

Il cerchio, vedi in *MEGLIO UN’IDEA MINUSCOLA...*, vedi (1), vedi (2),

Il cucchiaino di meteorite, vedi in *RIPENSARE A PHILIP RIDLEY*, vedi (1),

Il favoloso Scribbolo, vedi in *RIPENSARE A PHILIP RIDLEY*, vedi (1), vedi (2),

Il palloncino rosso, vedi in *LIBRI SENZA PAROLE... CHE STORIA È MAI QUESTA?*, vedi (1), vedi (2),

Il pezzo perduto incontra la Grande O, vedi in *RECENSIONI*, vedi (1),

Il piccolo principe, vedi in *LA “DeA”: UNA CASA SICURA PER GLI ILLUSTRATORI...*, vedi (1),

Indovina che cosa succede: una passeggiata invisibile, vedi in *LIBRI SENZA PAROLE... CHE STORIA È MAI QUESTA?*, vedi (1), vedi (2),

KrindleKrax, vedi in *RIPENSARE A PHILIP RIDLEY*, vedi (1),

La bandiera della pace, vedi in *GENESIO E LE STORIE DI STORIA*, vedi (1), vedi (2),

La bandiera della pace e altre storie di storia, vedi in *GENESIO E LE STORIE DI STORIA*, vedi (1),

La biblioteca, vedi in *OVUNQUE GUARDI (E LEGGI) È PEPPA PIG*, vedi (1),

La chiesa del diavolo, vedi in *GENESIO E LE STORIE DI STORIA*, vedi (1), vedi (2), vedi (3),

La chiesa del diavolo e altre storie di storia, vedi in *GENESIO E LE STORIE DI STORIA*, vedi (1),

La guerra nel XX secolo, vedi in *AVVENTURA A SENIGALLIA*, vedi (1),

La guida del sempre giovane papà: vivere con un adolescente, istruzioni per l’uso, vedi in *RECENSIONI*, vedi (1),

La partita di calcio, vedi in *OVUNQUE GUARDI (E LEGGI) È PEPPA PIG*, vedi (1),

La piccola fiammiferaia, vedi in *LA “DeA”: UNA CASA SICURA PER GLI ILLUSTRATORI...*, vedi (1),

La quarta rivoluzione. Sei lezioni sul futuro del libro, vedi in *MEGLIO UN’IDEA MINUSCOLA...*, vedi (1),

La realtà in gioco, vedi in *GAMIFICATION PER LE BIBLIOTECHE*, vedi (1),

La scimmia senza coda, vedi in *GENESIO E LE STORIE DI STORIA*, vedi (1), vedi (2),

La scimmia senza coda e altre storie di storia, vedi in *GENESIO E LE STORIE DI STORIA*, vedi (1),

La spesa, vedi in *OVUNQUE GUARDI (E LEGGI) È PEPPA PIG*, vedi (1),

La storia di Capitano Nemo, vedi in *MEGLIO UN’IDEA MINUSCOLA...*, vedi (1),

La vera leggenda della distruzione della chiesa del diavolo di Lomello, vedi in *GENESIO E LE STORIE DI STORIA*, vedi (1),

La vera storia della nascita delle antiche Olimpiadi greche, vedi in *GENESIO E LE STORIE DI STORIA*, vedi (1),

La vera storia della voglia di sapere “che cosa c’è al di là” di Alboino, re dei Longobardi, vedi in *GENESIO E LE STORIE DI STORIA*, vedi (1),

La vita elettrica, vedi in *AVVENTURA A SENIGALLIA*, vedi (1),

Le avventure de Pinocchio a Venexia in venexian scrite da Piero Zanotto dal toscan de Carlo

Collodi. , vedi in [PINOCCHIO IN DIALETTO](#), vedi (1),

Le avventure di Pinocchio, vedi in [PINOCCHIO IN DIALETTO](#), vedi (1),

Le mie due case, vedi in [RECENSIONI](#), vedi (1),

Le novantanove disgrazie di Saverio Acca, vedi in [AVVENTURA A SENIGALLIA](#), vedi (1),

Le radici del noir, vedi in [AVVENTURA A SENIGALLIA](#), vedi (1),

Les baronadis di Pinochio, vedi in [PINOCCHIO IN DIALETTO](#), vedi (1),

L'asilo di Peppa, vedi in [OVUNQUE GUARDI \(E LEGGI\) È PEPPA PIG](#), vedi (1),

L'elefante un po' ingombrante, vedi in [RECENSIONI](#), vedi (1),

L'istinto di narrare. Come le storie ci hanno reso umani, vedi in [GENESIO E LE STORIE DI STORIA](#), vedi (1),

L'onda, vedi in [LIBRI SENZA PAROLE... CHE STORIA È MAI QUESTA?](#), vedi (1), vedi (2), vedi (3),

L'ospedale, vedi in [OVUNQUE GUARDI \(E LEGGI\) È PEPPA PIG](#), vedi (1),

Magia a Vinegar Street, vedi in [RIPENSARE A PHILIP RIDLEY](#), vedi (1),

Mai scommettere la testa con il diavolo, vedi in [RECENSIONI](#), vedi (1),

Mamma li turchi, vedi in [GENESIO E LE STORIE DI STORIA](#), vedi (1), vedi (2),

Miglior Albo Illustrato, vedi in [RECENSIONI](#), vedi (1),

Non aprire questo libro, vedi in [LA "DeA": UNA CASA SICURA PER GLI ILLUSTRATORI...](#), vedi (1), vedi (2),

Non è mai troppo tardi, vedi in [GENESIO E LE STORIE DI STORIA](#), vedi (1),

Orso Buco, vedi in [RECENSIONI](#), vedi (1), vedi (2),

Orzowei, vedi in [GENESIO E LE STORIE DI STORIA](#), vedi (1),

Parlami del Cuore, vedi in [RECENSIONI](#), vedi (1),

Paura dei giacinti, vedi in [RIPENSARE A PHILIP RIDLEY](#), vedi (1),

Peppa. La mia famiglia, vedi in [OVUNQUE GUARDI \(E LEGGI\) È PEPPA PIG](#), vedi (1),

Piccole pesti, vedi in [RECENSIONI](#), vedi (1),

Piccolo Blu e Piccolo Giallo, vedi in [LA "DeA": UNA CASA SICURA PER GLI ILLUSTRATORI...](#), vedi (1),

Piccolo buio, vedi in [RECENSIONI](#), vedi (1),

Pineddu, vedi in [PINOCCHIO IN DIALETTO](#), vedi (1), vedi (2),

Pinocchio, vedi in [PINOCCHIO IN DIALETTO](#), vedi (1), vedi (2), vedi (3), vedi (4), vedi (5), vedi (6),

Pinocchio , vedi in [PINOCCHIO IN DIALETTO](#), vedi (1), vedi (2), vedi (3), vedi (4),

Pinocchio in aretino, vedi in [PINOCCHIO IN DIALETTO](#), vedi (1),

Pinocchio in casa sua: Da Firenze a Sesto Fiorentino , vedi in [PINOCCHIO IN DIALETTO](#), vedi (1),

Pinocchiu , vedi in [PINOCCHIO IN DIALETTO](#), vedi (1),

Pinochio, vedi in [PINOCCHIO IN DIALETTO](#), vedi (1), vedi (2),

Pinuci, vedi in [PINOCCHIO IN DIALETTO](#), vedi (1),

Pinòcchio an piemonteis, vedi in [PINOCCHIO IN DIALETTO](#), vedi (1),

Plif e Plof, vedi in [RECENSIONI](#), vedi (1),

Pnoc', vedi in [PINOCCHIO IN DIALETTO](#), vedi (1),

Prelibri, vedi in [LIBRI SENZA PAROLE... CHE STORIA È MAI QUESTA?](#), vedi (1), vedi (2),

Premio Andersen 2012, vedi in [RECENSIONI](#), vedi (1),

Quando io apro il libro, vedi in [LA "DeA": UNA CASA SICURA PER GLI ILLUSTRATORI...](#), vedi (1),

Racconti delle fate, vedi in [PINOCCHIO IN DIALETTO](#), vedi (1),
Riflessi sulla pelle, vedi in [RIPENSARE A PHILIP RIDLEY](#), vedi (1),
Se vuoi vedere una balena, vedi in [RECENSIONI](#), vedi (1),
Si vede non si vede, vedi in [LIBRI SENZA PAROLE... CHE STORIA È MAI QUESTA?](#), vedi (1), vedi (2),
Si vede non si vede, vedi in [LIBRI SENZA PAROLE... CHE STORIA È MAI QUESTA?](#), vedi (1),
Sognasogni Zing, vedi in [RIPENSARE A PHILIP RIDLEY](#), vedi (1),
Sole giallo che scaldi il mondo, vedi in [RECENSIONI](#), vedi (1),
Storia di Capitano Nemo, vedi in [MEGLIO UN'IDEA MINUSCOLA...](#), vedi (1), vedi (2),
The prey, vedi in [RECENSIONI](#), vedi (1),
Torri di fede, vedi in [RIPENSARE A PHILIP RIDLEY](#), vedi (1),
Tortintavola, vedi in [LIBRI SENZA PAROLE... CHE STORIA È MAI QUESTA?](#), vedi (1), vedi (2),
Tortintavola : Ma la torta dov'è?, vedi in [LIBRI SENZA PAROLE... CHE STORIA È MAI QUESTA?](#), vedi (1),
Transmedia, storytelling e comunicazione, vedi in [GAMIFICATION PER LE BIBLIOTECHE](#), vedi (1),
Tutti giù dal tram, vedi in [RECENSIONI](#), vedi (1),
Ul Pinochiu, vedi in [PINOCCHIO IN DIALETTO](#), vedi (1),
Un anno in sezione: vita di base del PCI, vedi in [ANCHE MARCELLO DORME SULLA COLLINA](#), vedi (1),
Un anno nella giungla, vedi in [RECENSIONI](#), vedi (1),
Un libro, vedi in [RECENSIONI](#), vedi (1),
Un millimetro in là, vedi in [MEGLIO UN'IDEA MINUSCOLA...](#), vedi (1),
Vacanze col padre a Marta quasi donna, vedi in [ANCHE MARCELLO DORME SULLA COLLINA](#), vedi (1),
Valigetta di Peppa Pig, vedi in [OVUNQUE GUARDI \(E LEGGI\) È PEPPA PIG](#), vedi (1),
Zip e il carrello magico, vedi in [RIPENSARE A PHILIP RIDLEY](#), vedi (1), vedi (2),
is Contus de Opineddu, vedi in [PINOCCHIO IN DIALETTO](#), vedi (1),

RIVISTE CITATE

- “ACRL TechConnect”, vedi in *GAMIFICATION PER LE BIBLIOTECHE*, vedi (1).
- “Bollettino AIB”, vedi in *GAMIFICATION PER LE BIBLIOTECHE*, vedi (1).
- “C’era due volte...”, vedi in *ANCHE MARCELLO DORME SULLA COLLINA*, vedi (1).
- “Daily Express”, vedi in *AVVENTURA A SENIGALLIA*, vedi (1).
- “Eureka”, vedi in *AVVENTURA A SENIGALLIA*, vedi (1).
- “Gialli Mondadori”, vedi in *AVVENTURA A SENIGALLIA*, vedi (1).
- “I gialli che scottano”, vedi in *AVVENTURA A SENIGALLIA*, vedi (1).
- “I gialli delle tre scimmiette”, vedi in *AVVENTURA A SENIGALLIA*, vedi (1).
- “Il Mago”, vedi in *AVVENTURA A SENIGALLIA*, vedi (1).
- “LG Argomenti”, vedi in *ANCHE MARCELLO DORME SULLA COLLINA*, vedi (1), *GENESIO E LE STORIE DI STORIA*, vedi (1), vedi (2), vedi (3).
- “LG”, vedi in *ANCHE MARCELLO DORME SULLA COLLINA*, vedi (1), *GENESIO E LE STORIE DI STORIA*, vedi (1).
- “Linus”, vedi in *AVVENTURA A SENIGALLIA*, vedi (1), vedi (2), vedi (3).
- “L’Ambrosiano”, vedi in *AVVENTURA A SENIGALLIA*, vedi (1).
- “Omnibus”, vedi in *AVVENTURA A SENIGALLIA*, vedi (1).
- “Quaderno di LG”, vedi in *ANCHE MARCELLO DORME SULLA COLLINA*, vedi (1).
- “Repubblica”, vedi in *MEGLIO UN’IDEA MINUSCOLA...*, vedi (1), vedi (2).
- “Salgari”, vedi in *AVVENTURA A SENIGALLIA*, vedi (1).
- “Segretissimo”, vedi in *AVVENTURA A SENIGALLIA*, vedi (1).
- “Tuttolibri/La Stampa”, vedi in *ANCHE MARCELLO DORME SULLA COLLINA*, vedi (1).
- “Urania”, vedi in *AVVENTURA A SENIGALLIA*, vedi (1), vedi (2).

ARTICOLI CITATI

Ciao Gianni, vedi in *GENESIO E LE STORIE DI STORIA*, vedi (1).

Fiabe classiche e fiabe moderne, vedi in *ANCHE MARCELLO DORME SULLA COLLINA*, vedi (1).

Gli inizi della pubblicistica e della letteratura di sinistra per l'infanzia, vedi in *ANCHE MARCELLO DORME SULLA COLLINA*, vedi (1).

Harnessing the power of game dynamics: Why, how to, and how not to gamify the library experience, vedi in *GAMIFICATION PER LE BIBLIOTECHE*, vedi (1).

Il gaming in biblioteca, vedi in *GAMIFICATION PER LE BIBLIOTECHE*, vedi (1).

Il maestro Eggers insegna a raccontare, vedi in *MEGLIO UN'IDEA MINUSCOLA...*, vedi (1).

La sindrome di Eggers. L'incubo americano ha un nuovo profeta, vedi in *MEGLIO UN'IDEA MINUSCOLA...*, vedi (1).

L'avventura può abitare anche in un condominio, vedi in *GENESIO E LE STORIE DI STORIA*, vedi (1).

Storie allegre e paurose di Cordone fra immaginario e pedagogia, vedi in *GENESIO E LE STORIE DI STORIA*, vedi (1).

FILM E SERIE TV CITATE

- Atlas Ufo robot**, vedi in *LE SIGLE CARTOON DELLE SERIE TV*, vedi (1).
- Capitan Harlock**, vedi in *LE SIGLE CARTOON DELLE SERIE TV*, vedi (1).
- Goldrake**, vedi in *LE SIGLE CARTOON DELLE SERIE TV*, vedi (1).
- Happy Days**, vedi in *LE SIGLE CARTOON DELLE SERIE TV*, vedi (1).
- Il mio vicino Totoro**, vedi in *OVUNQUE GUARDI (E LEGGI) È PEPPA PIG*, vedi (1).
- Jeeg Robot d'acciaio**, vedi in *LE SIGLE CARTOON DELLE SERIE TV*, vedi (1).
- Lupin**, vedi in *LE SIGLE CARTOON DELLE SERIE TV*, vedi (1).
- Peppa Pig**, vedi in *LE SIGLE CARTOON DELLE SERIE TV*, vedi (1).
- Riflessi sulla pelle**, vedi in *RIPENSARE A PHILIP RIDLEY*, vedi (1).
- Sinistre ossessioni**, vedi in *RIPENSARE A PHILIP RIDLEY*, vedi (1).
- Spank**, vedi in *LE SIGLE CARTOON DELLE SERIE TV*, vedi (1).
- Star Wars**, vedi in *GAMIFICATION PER LE BIBLIOTECHE*, vedi (1).
- The Passion of Darkly Noon**, vedi in *RIPENSARE A PHILIP RIDLEY*, vedi (1).
- The Reflecting Skin**, vedi in *RIPENSARE A PHILIP RIDLEY*, vedi (1).
- Totoro**, vedi in *OVUNQUE GUARDI (E LEGGI) È PEPPA PIG*, vedi (1), vedi (2), vedi (3).
- Wacky race-Le corse pazze**, vedi in *LE SIGLE CARTOON DELLE SERIE TV*, vedi (1).

TESTI RECENSITI

- 28 storie per ridere**, vedi in [RECENSIONI](#), vedi (1).
- Bottoni d'argento**, vedi in [RECENSIONI](#), vedi (1).
- Colori**, vedi in [RECENSIONI](#), vedi (1).
- Come si fa a diventare grandi?**, vedi in [RECENSIONI](#), vedi (1).
- Don't Open this Book | When I Open this Book**, vedi in [RECENSIONI](#), vedi (1).
- Dopo**, vedi in [RECENSIONI](#), vedi (1).
- Edmond. La festa al chiaro di luna**, vedi in [RECENSIONI](#), vedi (1).
- Fiabe e leggende di Terra d'Otranto**, vedi in [SCAFFALE SAGGI](#), vedi (1).
- Gigina e Gigetta**, vedi in [RECENSIONI](#), vedi (1).
- Guarda Guarda**, vedi in [RECENSIONI](#), vedi (1).
- Gustavo senza coccole**, vedi in [RECENSIONI](#), vedi (1).
- Il pezzo perduto incontra la Grande O**, vedi in [RECENSIONI](#), vedi (1).
- La guida del sempre giovane papà: vivere con un adolescente, istruzioni per l'uso**, vedi in [RECENSIONI](#), vedi (1).
- Le mie due case**, vedi in [RECENSIONI](#), vedi (1).
- L'elefante un po' ingombrante**, vedi in [RECENSIONI](#), vedi (1).
- Mai scommettere la testa con il diavolo**, vedi in [RECENSIONI](#), vedi (1).
- Orso Buco**, vedi in [RECENSIONI](#), vedi (1).
- Piccole pesti**, vedi in [RECENSIONI](#), vedi (1).
- Piccolo buio**, vedi in [RECENSIONI](#), vedi (1).
- Se vuoi vedere una balena**, vedi in [RECENSIONI](#), vedi (1).
- Sole giallo che scaldi il mondo**, vedi in [RECENSIONI](#), vedi (1).
- The prey**, vedi in [RECENSIONI](#), vedi (1).
- Tutti giù dal tram**, vedi in [RECENSIONI](#), vedi (1).
- Un anno nella giungla**, vedi in [RECENSIONI](#), vedi (1).

Padre Idrogeno alla fine ha fatto la sua scelta. Ha chiamato Argo, un gas di origini nobili, suo fratello Niton e l'intraprendente Tantalìa, un metallo del blocco D.

Tutti e tre sono alla ricerca di un segreto, qualcosa che nemmeno loro sanno bene cosa sia, in un racconto fantastico in cui sarai tu a decidere dove andare e cosa fare.

Il segreto dell'ultimo è l'ultimo ebook di **Stefania Fabri, un racconto a bivi per ragazzi nel mondo della chimica. Per tablet, ebook reader e computer.**

Scopriilo su www.quintadicopertina.com



Scopri LG Argomenti in digitale

Interviste, recensioni, video, ebook... LG Argomenti si rinnova e propone ai suoi lettori e ai suoi abbonati nuovi modi di scoprire la letteratura per ragazzi, il mondo del gioco narrato e videogiocato, le esperienze e i laboratori delle biblioteche dedicate all'infanzia.

Collegati con il tuo computer o tablet a:

www.lgargomenti.it

Potrai scoprire le edizioni digitali di LG Argomenti, navigare tra gli articoli, leggere approfondimenti e anteprime, scoprire le forme di abbonamento alla rivista in formato tradizionale o in versione ebook per eReader, tablet, Kindle, smartphone, computer... dovunque tu voglia leggerla.

LG Argomenti
n. 2 anno 50
aprile novembre 2014

5 *Quintadiscopertina*
www.quintadiscopertina.com
editrice@quintadiscopertina.com